PLAYSTATION PLAYSTATION 2 DREAMCAST XBOX GAMECUBE

playtime!



EXKLUZÍV
ECTS 2002
XBOX CONFERENCE
GAMECUBE LAUNCH

FUTBALL FIESZTA
THIS IS FOOTBALL 2002
FIFA 2002
PRO EVOLUTION SOCCER

PLAYTEST PS
SHEEP DOG 'N' WOLF
A LEGDILISEBB PS JÁTÉK A FÖLD KEREKÉN

PLAYTEST DC
SKIES OF ARCADIA
DREAMCAST ÖRÖMÜNNEP

PLAYTEST PS2
KLONOA 2
A PLATFORMJÁTÉKOK LEGÚJABB MÉRFÖLDKÖVE

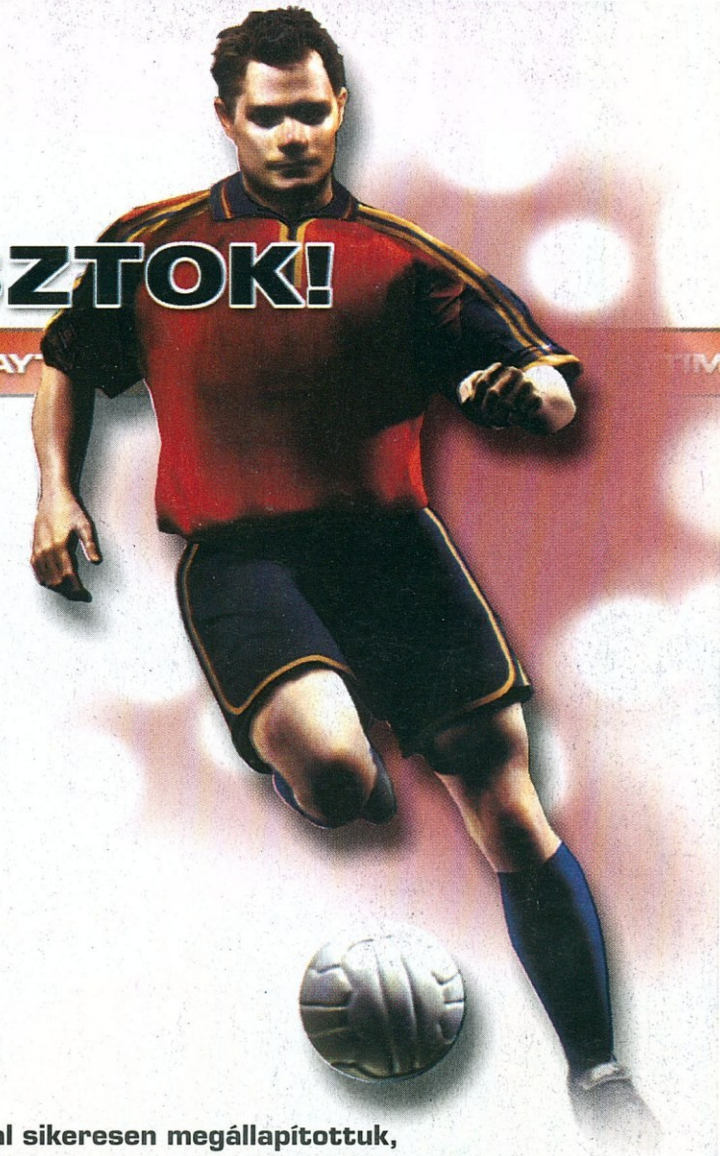
LOTUS CHALLENGE (PS2) • AIRBLADE (PS2) • HEAVY METAL GEOMATRIX (DC) • EXTREME G3 (PS2) • WACKY RACES (PS2) • OOGABOOGA (DC) • CASTLEVANIA (PS)

A POSZTEREKEN: THIS IS FOOTBALL 2002 ÉS WIPEOUT FUSION

2001. november Ára: 996 Ft
01011
9 771586 682003



SZIASZTOK!



Múlt havi játékaink nyertesei:

Tony Hawk játék:
A helyes megfejtés: A játékban összesen 13 alapkarakter található.
Tony Hawk's Pro Skater 2 DC játékot nyert:
Oláh Ferenc, Tiszasas

Submarine Commander játék:
A helyes megfejtés: A játék a XXI. században játszódik.
Submarine Commander PSX játékot nyert:
Szili Zoltán, Budapest

Le Mans 24 Hours játék:
A helyes megfejtés: A Petit Le Mans versenyt Atlantában (USA) rendezik.
Le Mans 24 Hours PS2 játékot nyert:
Hangódi Csaba, Budapest

Nintendo játék:
A helyes megfejtés: Pikachu pokédex száma 25.

Mini Classic Games kulcstartót nyert (úgy döntöttünk, kisorsoljuk a múltkorról megmaradtakat is.):
Gráma Dávid, Szakoly
Főző Gábor, Gyöngyös
Dudás Csaba, Fürged
Kiss Gergely, Kiskőrös
Farkas Csaba, Zákányszék
Fiala Zoltán, Lovasberény
Hangódi Csaba, Budapest
Fekete Zita, Dunaújváros
Vörös Eszter, Sé
Tuczai Attila, Szeged
Szabó Balázs, Debrecen
Nagy Krisztián, Salgótarján
Nagy Miklósné, Pátroha
Purzás Tibor, Buj
Domonkos László, Veszprém
Kovács Gábor, Dévaványa

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:
Németh Melinda, Dunaújváros

A nyereményeket postázzuk, gratula és játsszatok most is!

Azt már pár alkalommal sikeresen megállapítottuk, hogy a világ egy nagy kitolás, ami legfőképpen abban nyilvánul meg, hogy az ember nem játszhat nyugodtan. Pedig az e havi felhozatalban kicsiny szerkesztőségünk minden tagjának megvolt a maga kis szórakozása: Vári Zolia a pásztoróráin kedvére gyűjtögethette az idétlen ACME-kütyüket, a Skies of Arcadiaból kifolyólag Attison ismét kitört a lappangó grafománia, míg a fennmaradó gyanús népek elégedetten konstatálták, hogy megkezdődött PS2-n is a futballszezon. Ebből adódóan bevezetőnk dekorációjának első nekifutásból egy bal hüvelykujjat szerettünk volna viszontlátni, aminek 80%-át egy vízhólyag takarja, de az elképzelés hallatán jeles grafikusunk pont ugyanazt mondta, mint amit Grath szokott, midőn a negyedik gólt rámolják be a hálójába. (Tehát nem tetszett neki.) Mindegy, azért az újságra is jutott egy kevés időnk: mivel úgyis pont egy évesek lettünk, gyorsan ki is cseréltük az arculatot egy kicsit áttekinthetőbbre. Ezzel kapcsolatban érdekelne a vélemenyetek, hogy tetszik most az újság, illetve ha van valamilyen ötletetek, hogy mivel tehetnénk jobbá (akár tartalmilag, akár kinézetben), akkor azt ne habozzatok megosztani velünk levélben vagy e-mailben.
Béke veletek, Grath nemcsak Tekkenben béna, jöhet a refrén:

Kösz, hogy megvettél bennünket most is.

PlayTime!-team

Ja, egy tanács: Ne focizz PS2-n. Vízhólyagot okoz.

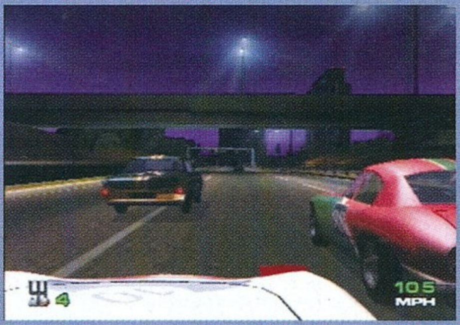
TARTALOM
PLAYTIME



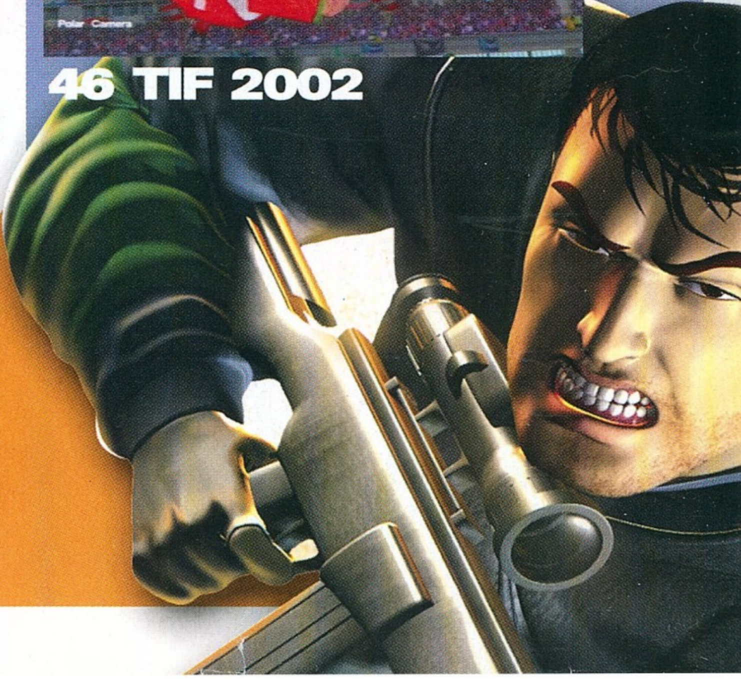
PLAYTEST











PREPLAY





TARTALOM



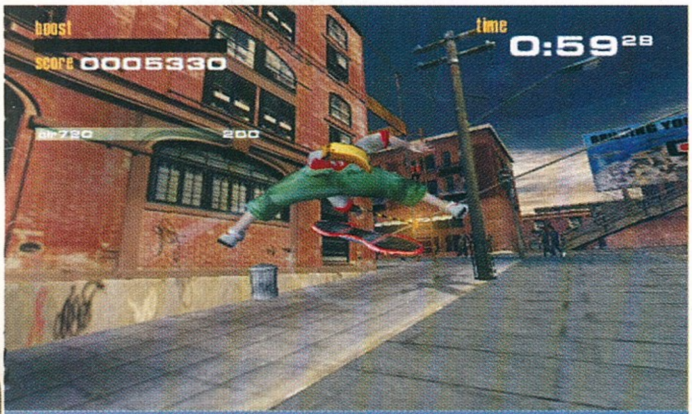
30 RESIDENT EVIL

Minden idők egyik legsikeresebb horrorjátéka megszállja a GAMECUBE-ot, és úgy néz ki, nem is távozik egyhamar.



50 FIFA 2002

Az EA SPORTS futballsorozatának az idei évre aktualizált verziója, meglepő újításokkal.



66 AIRBLADE

Képzeletbeli extrém sportjáték gyönyörű grafikával, légi mutatványokkal.

PLAYTIPP

62 SKIES OF ARCADIA

Navigátorok kézikönyve, avagy részletes útmutató ARCADIA egén való tájékozódáshoz hajónaplóval, tokkal-vonóval.



PLAYNEWS

PREPLAY

PLAYTEST

PLAYTIPP

SOUL CALIBUR 2

ÚJABB ADAG BÖGYÖS DÖG

KIADÓ: **NAMCO** FEJLESZTŐ: **NAMCO**
MEGJELENÉS: **PS2/GC/XBOX 2002. TAVASZ (JAPÁN)**









Az utóbbi hónapok egyik legjobb híre, hogy a **Namco** elkötelezte magát a multiplatformos fejlesztés mellett, rengeteg sikervárományos játékuk elkészítését kezdték meg több gépre is. Ezek közül az általunk leginkább várt a **DC**-n hatalmas sikert aratott Soul Calibur folytatása, amely a játéktermi verzió után **egyszerre jelenik majd meg PS2-re, GC-re és Xboxra**. Előző számunkban mindössze egy képet tudtunk mutatni, azóta sikerült újabbakat szerezni. Ezekből is látszik, hogy a Namconál sűrűn tanulmányozhatták a **DoA**-játékokat, hiszen a női karakterek sokkal bögyösebbek lettek, valamint a pályák is sokkal nagyobbak, változatosabbak, és állítólag lesznek összetörhető részei is a helyszíneknek. A legnépszerűbb karakterek (Taki, Mitsurugi, Ivy, Astaroth és Siegfried) visszatérnek, és lesz legalább három új versenyző is (megjelenik Sophitia húga, Cassandra; valamint lesz két új férfiú is: Yung Sung illetve Talim névre hallgatnak majd). A grafika az eddigiek alapján nem tűnik látványosan szebbnek, mint a DC-s előd volt, ám a program **még csak 30%-ban van kész**, fog ez még javulni.

SK8

KORITATÍV TEVÉKENYSÉG

KIADÓ: **RAGE** FEJLESZTŐ: **RAGE**
MEGJELENÉS: **PS2/XBOX 2002. VÉGE (PAL)**



Bár **snowboardos és gördeszkás játék**ból annyi van, mint égen a csillag, lassan már a mi Lomcsink sem bírja mindet végigvinni, a görkorcsolyát kedvelők széles tábora eleddig hoppon maradt. Az angol illetőségű **Rage** azonban nekik akarván kedveskedni belefogott egy ilyen játék fejlesztésébe. A programban megtaláljuk majd a **világ legjobb korisai**t (mintegy tucatnyit), itt lesz például Cesar Mora, Da Silva és Jon Julio is – akinek ez az impresszív kínálat nem felel meg, az alkothat magának saját karaktert is. Ugyanez a helyzet a pályákkal is, az alapból szereplő tíz aréna mellé bármikor gyárthatunk újakat is, a – készítők szerint – könnyen használható szerkesztőprogrammal. A megjelenési időből következtetve kijelenthetjük, hogy lehetőségünk lesz majd interneten keresztül is megmérkőzni egymással.

THE MOVIE SPIDER-MAN

KIADÓ: **ACTIVISION** FEJLESZTŐ: **TREYARCH**
MEGJELENÉS: **PS2/GC/XBOX 2002. MÁJUS 3. (NTSC)**







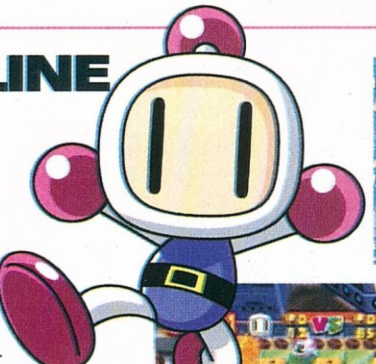


Az **Activision** egyik legnagyobb bevételi forrását mostanában a szuperhősöket felsorakoztató programok jelentik (persze ott van még nekik Tony Hawk és díszes sleppje, valamint a PC-s FPS-ek ármádiája, hogy el ne szegényedjenek). A Spider-Man 2 és az X-Men Mutant Academy 2 után is van jövő a képregényeket kedvelők számára, a következő bejelentett ilyen játék a jövő májusban az amerikai mozikba kerülő Pókember-film alapján készül majd, és hűen követi majd a film eseményeit. A stílus nem változik sokat az előző rész(ek)hez képest: hősünket külső kameranézetből irányíthatjuk. A programban **az akció fog dominálni**, s csak elenyésző számú logikai feladat lesz. A játékban – és persze a filmben is – Spider-Man legfőbb ellensége **Green Goblin** lesz, de pletykák szerint feltűnik majd **Vulture** és **dr. Octavius Octopus** is – ellenük (no meg a „szimpla" rosszfiúk ellen is) elsőszámú fegyverként hálónkat vethetjük be, rengetegféleképpen fonhatjuk-szőhetjük, mind a támadásnak, mind a védekezésnek több módja lesz. A hálóvető képesség mellett nagy szerep jut majd a Pókember ökleinek is. A grafika látványos fejlődésen ment keresztül, de véleményünk szerint a környezetre ráférne még némi munka (mellesleg a képek a **PS2**-verzióból valók). Jó hírek szuperhős-rajongóknak: az Activision játékot készít a Négy Csodálatos (**Fantastic Four**) kalandjaiból is, de ez majd csak 2004-ben jelenik meg, és szintén egy filmen fog alapulni!

BOMBERMAN ONLINE

BUMM A NETBE!

KIADÓ: **SEGA** FEJLESZTŐ: **HUDSON SOFT**
MEGJELENÉS: **DC 2001. OKTÓBER 20. (NTSC)**







Bombermant valószínűleg mindenki ismeri: ő az a fura fejű kis fickó, aki folyton arénákban rohangászik a saját klónjaira vadászva, és ehhez kifogyhatatlan mennyiségben rendelkezik kicsiny, kanócos bombákkal. Most vége a DC-sek is részesülhetnek kalandjaiból, ráadásul azzal a bónusszal, hogy – a kalandjátékra hasonlító egyjátékos mód mellett – **online játéklehetőség**et kínál. Maximum négyen küzdhetünk majd meg egymással, összesen **5 játékmód**ban (természetesen minden egyes módban pályák tucatjai állnak majd rendelkezésünkre, mindegyik a saját specialitásaival, külön szabályaival), amelyek a következőek: **Ring Match** (deathmach nagyon kicsi arénákban felvehető bónuszok nélkül – aki a legtöbb pontot éri el a megadott idő alatt, az nyer); **Survival** (mindenkinek van három élete, aki végül életben marad, az nyer); **Panel Paint** (a robbanások szokásos hatásuk mellett saját színünkre színezik a padlót – az nyer, aki az idő lejártakor a tábla legnagyobb részét „birtokolja"); **Hyper Bomberman** (a bónuszok mellett különleges ikonokat is felszedhetünk – ha hármat elviszünk a pálya közepén levő házba, akkor mindenki más felrobban); **Submarine** (a pálya két részre van osztva, a játékosok nem léphetnek át a másik csapat térfelére, viszont a saját oldalukon lerakott bombák a másik térfélen fognak felrobbanni – ebből irtózatos szitkozódások lesznek!).

DNA DARK NATIVE APOSTLE

A TÖK ÉLETLEN KATONA

KIADÓ: **HUDSON SOFT** FEJLESZTŐ: **HUDSON SOFT** MEGJELENÉS: **PS2 2001. ŐSZ (JAPÁN)**



Bomberman idősebbek számára – körülbelül így lehetne jellemezni a bombapotyogtatóval elhíresült **Hudson** legújabb játékát. A **DNA**-ban (magyarul ez a DNS) egy genetikailag módosított, tökéletes katonát alakítunk majd, aki a műtétek következtében amnéziában szenved – nekünk kell felderíteni a múltunkat. A játékban **fő fegyverként bombák szolgálnak** majd, ugyanis a nanotechnológiának köszönhetően jobb kezünkkel végtelen mennyiségben gyárthatjuk ezeket. Másik kezünkre **biochipek**et kapcsolhatunk, amelyek különleges képességekkel ruháznak fel minket – normál bombák helyett termelhetünk villanógránátot, időzített aknát vagy füstbombát is, de lesznek olyan ismerősek is, mint a robbanás hatósugarának növelése vagy a gyorsaságunk növelése. Ellenfeleink a mutáns hüllő-mech-szuperember háromszögből kerülnek elő, és összesen hét pályán keresztül küzdhetünk elveszett emlékeinkért. A grafika igen egyedi lett, a **cel-shading** eljárást keresztezték a képregények stílusával, így jött létre ez a látvány – őszintén szólva nekünk első ránézésre nem jött be...

APRÓSÁG

■ Az Activision megállapodott a Quicksilver ruházati céggel, hogy a Tony Hawk's Pro Skater- illetve Kelly Slater's Pro Surfer-játékaikban a Quicksilver által készített ruhák fognak szerepelni, illetve a vállalat óriásplakátjai helyet kapnak majd a programokban.

■ A Namco bejelentette, hogy a Ridge Racer hatodik része, valamint a Soul Calibur 2 és a Dead to Rights programok megjelennek mindhárom újgenerációs konzolon. A különféle verziók egyidőben fognak megjelenni, kivéve a Dead to Rights-ot, amire a Microsoft három hónapos exkluzivitást „vásárolt".

■ A GameCube újabb programokkal gazdagodik: a Namco kiadja a Klonoa 2 (leírását lásd ebben a számunkban) grafikailag felturbózott verzióját a konzolra, illetve egy Smashing Drive című arcade autóversenyt.

■ A Midway eddig egyetlen konzolra jelentette be hivatalosan a Mortal Kombat 5-öt, mégpedig Xboxra.

BATMAN VENGEANCE

A BŐREGÉR BOSSZÚT ÁLL

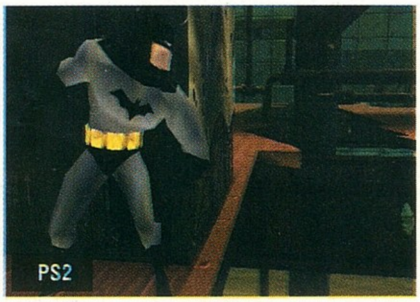
KIADÓ: **UBI SOFT** FEJLESZTŐ: **UBI SOFT MONTREAL**
MEGJELENÉS: **PS2 2001. NOVEMBER; GC 2001. DECEMBER**



Az E3-riportunkban már beszámoltunk erről a játékról – a kiállításon még csak a PS2-es verzió volt kint, és az is meglehetősen gyengén muzsikált. Azóta a **Ubi Soft** bemutatta a program GC-s verzióját is (valamint bejelentették, hogy **lesz Xboxra is**), és ezzel már sokkal elégedettebbek voltunk. Mivel a játék nem valamelyik film, hanem **a rajzfilmek alapján készül**, ennek megfelelően a grafika nem realisztikus, hanem rajzfilmszerű – ezzel együtt nem vagyunk kibékülve igazán vele. Az egyes szereplők animációi nagyszerűek lettek, Batman például **500 mozdulat végrehajtására képes**. A program nagyrészt a Spider-Man-ra fog hasonlítani, kiegészülve néhány Batmobilos száguldozós, illetve Batplane-es repkedős pályával. Küzdelemben hősünk batarangjára, valamint közelharci képességeire számíthat, végszükség esetén köpenyünkkel akár el is libbenhetünk a helyszínről. A **GC-változat sokkal jobban néz ki**, mint a PS2-es, köszönhetően a jobb textúráknak és a színes ködeffekteknek. Remélhetőleg az Xboxos verzió erre fog hasonlítani.



GC



PS2

WRAITH

KIADÓ: ? FEJLESZTŐ: **THE COLLECTIVE**
MEGJELENÉS: **XBOX 2002. VÉGE (NTSC)**




A Wraith egy meglehetősen egyedi program lesz: **fantasy környezetben játszódó taktikai játék**, ahol egész hadseregeket vezethetünk majd hadba, ám a legérdekesebb, legfontosabb küzdelmeket mi magunk vívhatjuk majd meg. A különféle **mitológiai lények** hatalmas választékából (legalább százat terveznek – a legtöbb teljesen ellentmond a mesebeli lényekről kialakult véleménynek: a kentaurok például a káoszt szolgáló berzerkerek lesznek) állíthatjuk össze seregeinket, és kommandírozhatjuk azokat az ellenséges hadurak ellen. A tábornokok viadalait magunk vívhatjuk meg, igencsak befolyásolva ezzel a csata végkimenetelét – vezető nélkül a seregek gyengébbek lesznek, és parancsaik lassabban jutnak el hozzájuk. Ezek az akciójelenetek nagyon látványosak lesznek, és itt némi **RPG-íz** is belekeveredik a játékba, generálisaink természetesen folyamatosan fejlődnek, új képességeket, varázslatokat tanulnak majd. Azt még nem lehet tudni, ki istápolja majd a játékot, a fejlesztők több kiadóval is tárgyalnak.



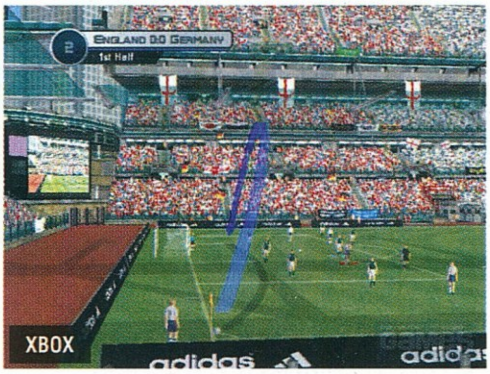

DAVID BECKHAM'S SOCCER

EGY DÁVID A GÓLIÁTOK MELLETT

KIADÓ: **RAGE** FEJLESZTŐ: **RAGE**
MEGJELENÉS **PSX 2001. DECEMBER; PS2/XBOX 2002. NYÁR**







Manapság annyi a focis játék, mint égen a csillag – habár cseppet sincs ezzel bajunk, Kozi meg ráadásul az egekben szálldos ettől. A **Rage** új vizekre (gyepekre) evezik, amikor megpróbál betörni erre az EA által uralt piacra. A játék legfőbb, és egyetlen egyedi pontja az, hogy sikerült meggyőzni **Mr. Beckham**et, hogy működjön közre a programban. Az ő keze nyomát mindenhol láthatjuk a játékban: ő választotta ki a irányítható csapatokat (mintegy 150-et), ő volt a motion capture alanya, és természetesen ő az intro főszereplője is. Ezek mellett lesz a programban egy **Train with Beckham**-mód is, amiben maga a Mester magyarázza el, hogy hogyan is kellene 25-ről becsavarnunk a labdát a bal felsőbe. A **PSX**-es változatnak nagyon fogunk örülni, viszont a fejlettebb masinákról származó képek pillanatnyilag még elég szörnyűek.

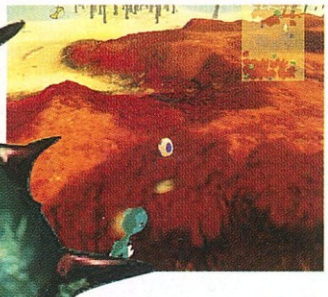
G-SURFERS

MÉG EGY WIPEOUT A HORIZONTON

KIADÓ: **BLADE INTERACTIVE** FEJLESZTŐ: **BLADE INTERACTIVE**
MEGJELENÉS: **PS2 2002. TAVASZA (PAL)**



A **Wipeout**nak igen nagy konkurrenciával kell szembenéznie: csak ebben a számban szerepel az Extreme-G3 és – az ECTS-beszámolónkban – a NY Race, nemrég pedig hírt kaptunk a **G-Surfers**ről. Ekkora tülekedésben nyilván mindenki megpróbál kitűnni valamivel, ez most is így van: azon túl, hogy a fejlesztők szerint ez lesz a legjobb ilyen játék, külön büszkék arra, hogy a 30 pálya mindegyike műholdas fényképek alapján lemodellezett városokban játszódik (természetesen mindenhol külön ügyelve a jellegzetességekre), és ezeken az utakon közel **10.000 km/h sebesség**gel vágtathatunk (ezzel az adattal tényleg mindenkit lefőznek). A városokban több millió poligont használtak fel az épületek megalkotására, és a **Blade** hírei szerint ezt **konstans 60 fps**-sel mozgatja az engine – éppen ezért később más játékokhoz is fel kívánják azt használni (legyen szabad szkeptikusan megjegyeznünk, hogy majd hisszük ha látjuk). Megemlítendő a játékhoz csomagolt pályakészítő, ami a látszat szerint annyira lesz felhasználóbarát, mint egy atomerőmű irányítópultja.



DINOZ

NAGY AZ ISTEN ÁLLATKERTJE

KIADÓ: **VIVENDI UNIVERSAL** FEJLESZTŐ: **OIKO ENTERTAINMENT**
MEGJELENÉS: **PS2 2002. TAVASZ (NTSC)**

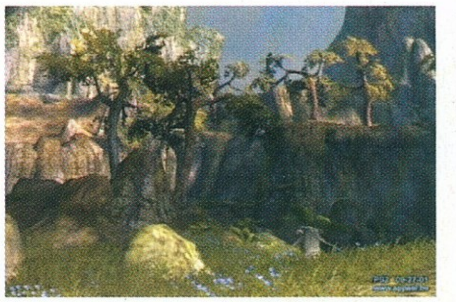


A **Dinoz** egy meglehetősen egyedi játék, első példánya a dinólabda (dinozball) nevű sportot bemutató játékoknak. Az lesz célunk, hogy úgy kommandírozzunk egy négy főből álló dinófalkát, hogy a tojást (a labdát) az ellenfél kráterébe (kapujába) juttassák. Néhány száraz tény: **négy kategóriába eső dinoszaurusz összesen 28-féle variációja** nevelgethető, ráadásul ezek a „játékosok" a meccsek, edzések alatt, ha jól teljesítenek, tíz szinten át fejlődhetnek. A mi feladatunk az alkalmazandó taktika, a felállás kidolgozása lesz, no meg az egyik őslény irányítása. **Minden pálya más stratégiát igényel**, köszönhetően annak, hogy óriásiak lesznek, és rengeteg felhasználható dolgot rejtenek (titkos utak, felvehető extrák, segítő lények), amit ki kell használnunk a győzelem érdekében – a gép ugyanis már legkönnyebb szinten is ismeri ezeket a lehetőségeket. Nagyon reménykedünk benne, hogy kellően kiegyensúlyozzák a játékot, egyelőre nem tudjuk például, hogy mit lehet a repülő dinók ellen tenni, ha náluk van a labda, és az ilyen nagy pályákon kevésnek tűnik a négy játékos.

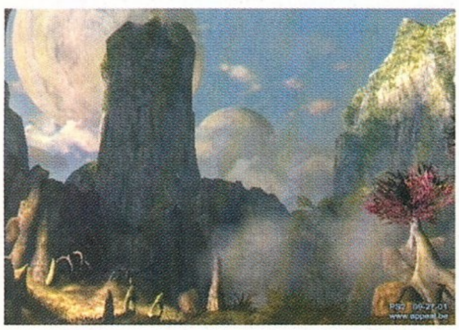
OUTCAST 2 THE LOST PARADISE

JÁTSZD ÚJRA, SLADE!

KIADÓ: **?** FEJLESZTŐ: **APPEAL**
MEGJELENÉS: **PS2 2002. VÉGE (NTSC)**



1999-ben PC-n az egyik legszebb, legösszetettebb és legélvezetesebb kalandjáték az **Outcast** volt – ennek ellenére meglehetősen nagy pénzügyi buktának bizonyult. Szerencsére az **Appeal** nem adta fel, a második rész munkálatai már előrehaladott állapotban vannak (ám a játék összetettsége miatt még igen sokat kell rá várakoznunk). Az első képeken csak a kalandjainknak otthont adó bolygó, Adelpha látszik – viszont már ebből is látszik, hogy a játék egyike lesz a legszebbeknek, a virágokat, fűszálakat, és faleveleket is külön modellezték. A játék alapjául szolgáló **Himalaya engine** a játékteret és a bolygót benépesítő lényeket 60fps-sel jeleníti meg, amitől, már ha igaz, mindenkinek tátva marad majd a szája. A program ott kezdődik, ahol az első rész véget ért: **Cutter Slade** visszatér a Földre, ahonnan egy balul sikerült kísérlet miatt teleportálódott át Adelphára, a talanok világába. A második rész története szerint a talanokat megtámadta egy idegen civilizáció, nekünk kell segítenünk a békés népnek. A játék hosszabb lesz, mint elődje, legalább 80 órás játékidőre kell számítanunk – véleményünk szerint ez lehet **2002 egyik legjobb játéka**!





■ APRÓSÁG

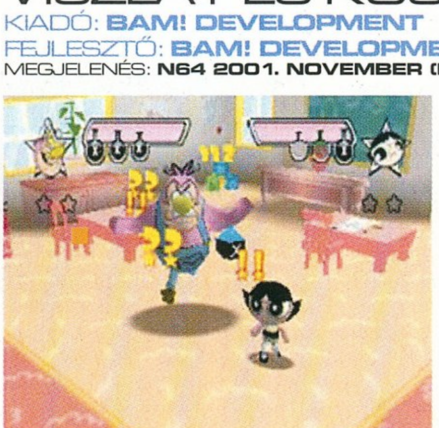
■ A From Software világgá kürtölte 2002-ben PS2-re megjelentetendő programjainak listáját:
Armored Core 3 Az óriás robotok ismét visszatérnek – a küldetéslemezeket beszámítva – már hatodszorra.
Shadow Tower Abyss Ez egy 3D-s RPG lesz, egy 1999-es PSX-játék folytatása
Code: Inferno Ez egy RPG-elemekkel dúsított akciójáték lesz, amiben egy démont alakítunk.

■ Az id Soft legfőbb embere bejelentette, hogy a Doom 3 meg fog jelenni Xboxra, ráadásul valószínűleg előbb, mint PC-re (nem kell minden processzor-videokártya-driver verziót külön tesztelni). PS2-verzió is lehetséges, azonban csak grafikai gyengítésekkel.

POWERPUFF GIRLS

VISZLÁT ÉS KÖSZI A ZELDÁKAT!

KIADÓ: **BAM! DEVELOPMENT**
FEJLESZTŐ: **BAM! DEVELOPMENT**
MEGJELENÉS: **N64 2001. NOVEMBER (NTSC)**



A **PSX**-től eltérően, amire még manapság is érkeznek jó játékok, a Nintendo 64 bites masinája utolsó napjait éli; szomorú kötelességünknek teszünk eleget, amikor bemutatjuk a **Powerpuff Girls**t, ami a legutolsó angolul megjelenő N64-program lesz. A játék az **N64** elenyésző számú verekedős programjainak számát fogja szaporítani, a sorozatban szereplő karakterek teljes 3D-ben fogják egymást csépelni, rajzfilmszerű effektek garmadája által kísérve. A fejlesztők **15 interaktív helyszínt** ígérnek: különféle, az ellenfelet sebző dolgokat (forró zuhany, rakéták, stb) kapcsolhatunk be, ha a pályák egyes pontjain speciális mozdulatokat hajtunk végre. Ja, és **RIP N64**!

TOCA RACE DRIVER

TOCA-VONÓVAL

KIADÓ: **CODEMASTERS** FEJLESZTŐ: **INFOGRAMES**

MEGJELENÉS: **PS2/XBOX 2002. ELEJE (NTSC)**



Sokan várnak arra, hogy a **Codemasters** végre elkészítse PSX-en nagy sikert aratott **TOCA-sorozat**ának harmadik részét, ezúttal valami fejlettebb platformra. A cég eleget is tesz ezen kívánságoknak, ráadásul nem csak egy szimpla grafikai ráncfelvarráson megy keresztül a játék, hanem a stílusa is jelentősen megváltozik. A TOCA Race Driverben (Európán kívül **Pro Race Driver** lesz a címe) egy ifjú autóversenyző, bizonyos **Ryan McKane** szerepét fogjuk betölteni, akinek természetesen lesz családja, barátai-ellenfelei, no és persze rengeteg nőügye. Eddig csak azt közölték, hogy ezeknek a kapcsolatoknak mindegyike igencsak befolyásolja majd a játékot, arról azonban nem nyilatkoztak, hogy miként is fog ez történni. Mindenesetre a legfontosabb most is az eredményes versenyzés lesz – természetesen **rengeteg igazi versenysorozaton vehetünk részt**, igazi ellenfelek, igazi autók ellen. Jó hír, hogy az autók valósághűen fognak törni, és az ellenfelek intelligenciáját továbbfejlesztik: ha kitolsz velük, megjegyzik a képed, és attól kezdve ellened fognak játszani – lehet, hogy itt jön be a kalandjáték a képbe; ha meghívod egy sörre a kricsmiben, akkor kibékítheted...





UFC: TAPOUT

HARCOSOK KLUBJA

KIADÓ: **CRAVE** FEJLESZTŐ: **DREAM PUBLISHING**

MEGJELENÉS: **XBOX 2001. NOVEMBER 15 (NTSC)**

Amerika egy másik világ – ahol az emberek földimogyoró-vajas szendvicset esznek juharsziruppal, ahol az emberek feliratozzák a hegyeiket ott talán nem is lehet elvárni, hogy értelmes sportokkal szórakoztassák magukat a népek. Gondoljunk az amerikai focira, a baseballra vagy a wrestlingre (bár utóbbi inkább show, mint sport). Utóbbinak létezik egy brutálisabb változata is, ahol a versenyzők tényleg ütik/rúgják egymást, és ahol a meneteknek akkor van vége, ha valaki elájul – ez az **Ultimate Fighting Championship**. Ennek a „sportnak" az első feldolgozása még **DC**-re jelent meg, a **Tapout** tulajdonképpen a folytatásnak is tekinthető – mindenben szebb lett és mindenben többet tud. 27 igazi versenyző kap majd helyet a játékban, mindegyiküket egyenként vetették alá a motion capture eljárásnak, és természetesen mindegyik a saját stílusában harcol. **A grafika parádés lett**, az egyes fickók arcát és izmait animálták, tucatnyi érzelmet tudnak kifejezni. Az izzadtság és a vér a harcok alatt hamar megjelenik majd testükön, és mindenkinek egyedi bevonulása lesz. Habár a stílus nem áll hozzánk túl közel, lehet, hogy majd teszünk vele egy próbát.

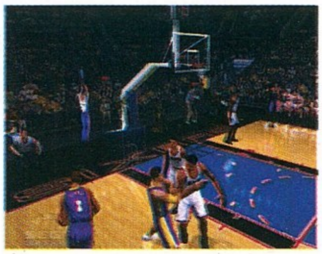


NBA 2K2

KOSARAT KAPUNK

KIADÓ: **SEGA** FEJLESZTŐ: **VISUAL CONCEPTS**

MEGJELENÉS: **DC/XBOX 2001. NOVEMBER; PS2 2001. DECEMBER**



Noha az **Electronic Arts** nem tette be a lábát a **Dreamcast**ra (sokak szerint ez is nagyban hozzájárult a DC idő előtti halálához), a sportjátékokban mégsem volt hiány, hiszen a **Visual Concepts** minden évben elkészítette a legkülönfélébb sportok DC-s verzióját. Az idei évtől kezdve ezek a programok már több platformra jelennek majd meg (a 2K3-as sorozat már GC-re is kijön), ezek közül egyelőre az NBA 2K2-ből szereztünk képeket. A program legfőbb újítása az internetes játék helyrepofozása lesz, vége a folyamatos szaggatásnak, lag-problémáknak – még nyolc játékossal is folyamatos az akció (**online játék**ra a 2K2-es sorozatban csak a DC-s változatban lesz lehetőségünk). Emellett csak a szokásos csiszolásokat hajtották végre: a legfrissebb NBA-felállással (azaz **Jordan is ott lesz**) találkozhatunk a programban, beépítették a játékba az új szabályokat, százas nagyságrendben készítettek új animációkat, és kapunk pár új kameraállást is. Képünk a PS2-változatból valók, ami csak annyiban tér el a DC-s változattól, hogy ott a tükröződések nem lesznek ilyen jól megoldva.

APRÓSÁG

- **A DC-sek kivételével az Infogrames megszerezte a Sega-játékok európai, illetve a Codemasters játékainak az egész világra kiterjedő disztribúciós jogait.**
- **A Hudson bejelentette, hogy új játék fejlesztésébe kezdtek bele, melynek címe Bomberman Kart lesz – nomen est omen, ebből mindenki tudja mire számíthat.**
- **A Nintendo idén sem vesz részt az őszi Tokyo Game Show-n, nem mutatják meg a világnak új GameCube-os programjaikat. A TGS egyébként október 12-14-én lesz.**
- **A Codemasters gőzerővel dolgozik a Colin McRae Rally harmadik részén, bár azt egyelőre nem közölték, hogy milyen platformra fog megjelenni a játék.**

MEGJELENT A GAMECUBE



Megjelent Japánban a Nintendo új gépe, a GAMECUBE (legalább egyszer írjuk le szépen a nevét, ugyanis hivatalosan így kell!), amihez mindössze három játékot lehetett megvenni, a Nintendo által kiadott **Luigi's Mansion**t, a **Wave Race Blue Strom**ot, illetve a Sega budget-árú játékát a **Super Monkey Ball**t (azért ilyet még nem látott a világ: csökkentett árú játék a launch title-k között...). A Nintendo 450.000 darabot szállított a D-napon a boltokba, azok meg felkészültek a nagy rohamra: már éjfélkor kinyitottak a legnagyobb tömegre számító üzletek. A világ legnagyobb meglepetésére a rohamok elmaradtak, a legnagyobb tömeg körülbelül 150 főből állt, ami jócskán elmarad a PS2-t és a GBA-t váró ezrektől. Ráadásul a vásárlók igen nagy része (a hírek szerint 10% körül) külföldi volt – hová tűnt a japán játékmegszállottság?!

Az első hétvége eladási eredményei azt mutatták, hogy a japánoknak a szeptember 11-i terrortámadás után is kell a kis lila doboz, a pár nappal később érkező pontos eladási adatok viszont már sokkal szomorúbb képről árulkodnak (az első, a Nintendo által becsült adatokat zárójelbe raktuk). Az első hétvégén mindösszе 174.856 (300.000) GC-t adtak el. Az eladott játékok száma 178.352 (400.000) volt, a következő megoszlásban: Luigi's Mansion 137.677 (220.000), Super Monkey Ball 22.645 (80.000), Wave Race Blue Storm 20.030 (100.000). A helyzet tovább romlott a megjelenést követő héten, hiszen a további eladott 39.209 GC nem sokat javított a helyzeten, ugyanis ebben az időszakban másfélszer ennyi PS2-t és kétszer ennyi GBA-t adtak el. Játékok terén is ugyanilyen katasztrofális volt a helyzet, Luigi visszaesett a nyolcadik helyre (a másodikról, ugyanis az Ace Combat 4-ből többet adtak el), a másik két program pedig kiesett a top20-ból. A Nintendo ennek ellenére úgy gondolja, hogy év végéig egymillió körüli példányszámban tudja eladni a lila dobozt (november 23-án, a SNES kiadásának 11. évfordulóján elérhető lesz a narancsszínű és a fekete GC is). A konzol amerikai megjelenése november 18-án lesz, három nappal az Xboxé után – igaz, jóval több programmal, legalább tízzel, köszönhetően az **Acclaim** és a **Midway** áldásos tevékenységének. Európai kiadásról hivatalos információ még nincsen, egyelőre csak azt lehet tudni, hogy az EA óvatlanul közölte, hogy az **SSX Tricky**-t **március 8**-án adják ki, sokan valószínűsítik, hogy ez lesz a GC európai megjelenésének napja.

A legfőbb oka az enyhén szólva is fagyos fogadtatásnak a legtöbbek szerint nem a három nappal korábbi terrortámadásban keresendőek (a japán játékőrültek nem azok a kimondottan aggodalmas fajták), hanem a játékok választékában. Ez egyrészt a programok számát, másrészt minőségét jelenti – az teljesen világos, hogy három játékkal nem lehet sok gépet eladni, még akkor sem, ha azok a legjobb minőségűek. Ebben az esetben pedig ez utóbbi jellemző sem áll fenn; igaz, hogy a Luigi's Mansion elkészítését is **Miyamoto** irányította, és igaz, hogy **Mario** is szerepel benne (őt kell megkeresnünk a kísértetkastélyban), mégsem tud felmutatni semmi forradalmit, ráadásul a beszámolók alapján pár óra alatt unalmassá válik. A Wave Race hihetetlenül gyenge szereplésének az lehet az oka, hogy nem nyújt sokkal többet, mint az N64-változat, tulajdonképpen csak a víz megvalósítása mutatja, hogy egy újgenerációs konzoljátékot szemlélünk. A Super Monkey Balltól senki sem várta, hogy százezres példányszámban fogják eladni, hiszen a játéktermi verzió már fél éve a japánok rendelkezésére áll. Igaz, rendkívüli mértékben feldíszítették, új játékmódok várnak ránk, van egy rejtett karakter, és lehet multiplayerben is nyomni, ám a legtöbben jobban örültek volna bármi másnak a **Segá**tól.

Természetesen azt nem lehet kijelenteni, hogy a GC megbukott, hiszen a rossz start után még előretörhet a konzol, csak jó játékok kellenek rá. Az új **Mario** és **Zelda**, a **Resident Evil**ek, no meg a **Pokémon**ok biztosan milliós nagyságrendben fognak elkelni, csak az a kár, hogy ezekre a játékokra még legalább egy évet várni kell – még Japánban is.

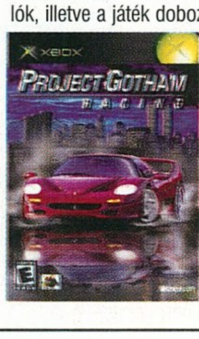


A TERROR HATÁSA A JÁTÉKIPARRA

"MAJDNEM 26 MILLIÁRD DOLLÁRRAL LETTEK KÖNNYEBBEK"

A New York és Washington ellen elkövetett szeptember 11-i szörnyű terrortámadások minden iparágat érintenek, gyakran hallani mostanában csődbe ment repülőgéptársaságokról, biztosítókról vagy turisztikai cégekről, a média azonban – némileg érthető módon – nem igazán foglalkozik a támadásnak a játékkiadó cégekre, illetve magukra a játékokra kifejtett hatásával. Ezek a hatások pedig jelentősek, helyenként súlyosak is lehetnek. Maguk a játékkiadó cégek is hatalmas veszteségeket szenvedtek el (zárójelben a részvény árfolyamváltozása a támadást követő héten). Mérsékelt veszteségeket könyvelhetett el a **THQ** (-2%) és az **Activision** (-5,1%); ennél komolyabban érintette a folyamat az **Electronic Arts**ot (-9,3%), a **Midway**t (-11,4%) és a **Take Two**-t (-13,6%). Voltak cégek, amelyek még ennél is rosszabbul jártak, ilyen volt az **Acclaim** (-16,6%), illetve az **Infogrames** és a 3DO (mindkettő –20,4%). Ez azonban még mind semmi a nyolc legnagyobb japán játékkiadó veszteségeihez képest, ők (Sony, Nintendo, Sega, Konami, Namco, Capcom, SquareSoft, Enix) ugyanis összességében **majdnem 26 milliárd dollárral lettek „könnyebbek"** (a Nintendo-részvények többször is alulmúlták eddigi mélypontjukat). Ez valószínűleg azzal is jár, hogy ezek a cégek kicsit szorosabbra kötik majd a nadrágszíjat, kevesebb lesz majd a hirdetés, rendezvény – természetesen csak egy ideig, hiszen játékaikkal folyamatosan szerzik vissza a veszteséget, és a japán tőzsde is helyrebillen nemsokára, legalábbis az előrejelzések szerint.

A Konami bejelentette, hogy megvizsgálják, hogy szükség van-e a **MGS2** elhalasztására, de végül úgy döntöttek, hogy a program megjelenhet – csak a WTC-tornyokat szedik ki a játékból, és átírnak pár dialógust. A Microsoft **Project Gotham Racing**jében az egyik város New York, innen szintén kikerülnek a leomlott felhőkarcolók, illetve a játék dobozát is áttervezik, hiszen





azokon is szerepeltek a tornyok. Az Ubi Soft bejelentette, hogy minden, **Tom Clancy** művein alapuló játékukat alaposan átvizsgálják, ezek várhatóan nem fognak megjelenni idén. Minden New Yorkban játszódó játékot (pl ezen számunkból a **NY Race** és a **G-Surfers**) átalakítanak, kiveszik belőlük az összeomlott épületeket. Az Activision a **Spider-Man**-filmen alapuló játékának megjelenését tolta el bizonytalan ideig, hiszen maga a film is később fog a mozikba kerülni (biztosan sokan láttátok a trailerjét a hazai mozikban, Pókemberünk a WTC két – azóta leomlott – tornya közé szőtt egy pókhálót, így kapta el a rosszfiúkat). Az Electronic Arts megváltoztatta a **Red Alert** borítóját, amin éppen a WTC-tornyok robbannak szét.

Természetesen a legnagyobb változások a repülőgépeket szerepeltető játékokat érik, a Sega jövő évre tolta a **Propeller Arena** megjelenését, a Namco beszüntette az **Ace Combat 4** reklámjait, és valószínűleg később is adják majd ki a játékot. A **Dropship** szintén késni fog (Európában a **Twisted Metal Black** is, egy olyan rész miatt, amikor egy repülőgépet kell szétlőni), a Microsoft PC-s **Flight Simulator**ából pedig kiveszik a tornyokat és a Boeingeket.

XBOX
CONFERENCE 2001

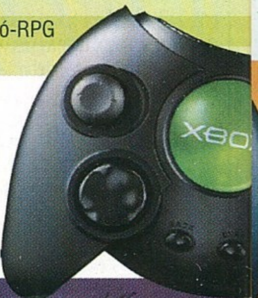


A hogy a **Nintendo** is megrendezi minden évben a saját kis nyári fesztiválját Tokióban, úgy – ettől az évtől kezdve – a **Microsoft** is hasonlóképpen cselekszik: kibéreltek egy kiállítótermet, meghívtak minden konzolokkal foglalkozó japán újságot és website-ot, és bemutatták, hogy mit is kínálnak Japánnak. Először is módosították a konzol megjelenésének időpontját, ami csalódásokra adhat okot, ugyanis az előzetes bejelentésekkel ellentétben csak jövőre jelenik meg az **Xbox Japánban,** mégpedig február 22-én. (Nyilván a PR-osok szerint nagyon jól hangzik az, hogy **2002/2/22**...). A késésért valószínűleg kárpótol majd mindenkit a programok magas színvonala, ugyanis a géppel egyidőben már kaphatóak lesznek olyan nagyágyúk, mint a **Soul Calibur 2**, a **Dead or Alive 3**, a **Silent Hill 2** Xboxos verziója, valamint a **Jet Set Radio Future** (természetesen sok másik program mellett, lévén kb. 12-20 játékkal szándékoznak kezdeni). A kiállításon több új bejelentés is történt. A **Namco** például közölte a nagyérdeművel, hogy a **Soul Calibur 2** és a **Ridge Racer** legújabb része (ez a két játék egyszerre fog megjelenni mindhárom platformra) mellett két játékot fejlesztenek még a Microsoft konzoljára: a **Dead to Rights** három hónappal a PS2-es verzió előtt fog megjelenni, és dolgoznak egy még meg nem nevezett akciójátékon, vélhetően egy Quake-szerű FPS-en. Az **Atlus** bejelentette, hogy **Shin Megami Tensei Online** néven kiadnak egy akció-stratégia programot, amely egy Japánban hihetetlenül népszerű játéksorozat sokadik epizódja lesz – ahogy a címből lehet sejteni, internetes játéklehetőséggel.



A bemutatott játékok mellett több más játékot is bejelentettek, illetve megerősítették, hogy fejlesztésük gőzerővel folyik, de ezek vagy nem európai embernek valók, vagy még nem áll rendelkezésrre belőlük kép, ezeket az alábbi tábázatban szedtük csokorba:

JÁTÉK CÍME	KIADÓ	LEÍRÁS
Gaia Blade	From Software	Szerepjáték az Eternal Ring alkotóitól
Magides Fight	Takuyo Kougyo	Online akciójáték gyermekeknek
Master Slave	Takuyo Kougyo	Akció-RPG, főszerepben egy amnéziás varázslóval
Runebird	Takuyo Kougyo	Manga-RPG, ahol célunk minél erősebb rúnákat összegyűjteni
Neverland Saga	Idea Factory	Egy japán gyűjtögetős kártyajáték konzol-adaptációja
Crimson Seas	Koei	Tengerrel borított világon játszódó RPG
Triangle Again	MIG	Interaktív anime, egy teljes DVD-t megtöltve
Panzer Dragoon	Sega	Az egyik legnépszerűbb Saturn-játék folytatása
House of the Dead 3	Sega	A jól ismert zombi-hentelés harmadik része
Crazy Taxi Next	Sega	Több város, éjszakai küldetések, és online játék lehetősége!
Kingdom Under Fire II	Phantagram	Real-time stratégia, á la Age of Empires, sok CG-videóval
Bistro Cupid	Success	Étterem-manager játék, többszáz felszolgálható étellel
Celestrial Realms	Grand Studios	Manga RPG egy háború-sújtotta világban
Castle of Shikigami	Mi-Pic	Felfelé scrollozós 2D-s shoot'em up
Metal Dungeon	Panther Software	Cybervilágban játszódó ATB-rendszert használó akció-RPG
Myst III: Exile	Ubi Soft	Fotorealisztikus grafikájú akciómentes kalandjáték



EX CHASER
KEZDJÜK A LEGROSSZABBAL!
KIADÓ: **IDEA FACTORY** FEJLESZTŐ: **XPEC ENTERTAINMENT**

Az **Ex-Chaser** példaképe vitathatatlanul a **Diablo**, de az **XPEC** fejlesztői sajnos nem sokat tudtak hozzáadni ahhoz, sőt! A grafika ugyan már 3D-s, ám közelében sincs annak, amit az **Xbox** nyújtani képes, a textúrák homályosak, a karakterek pedig cseppet sem részletesek. A felhasználható varázslatok száma már több vidulásra ad okot, egy egyedi rendszerrel az egyes mágiák kombinálhatóak egymással, ha a négy játékos megfelelő sorrendben süti el azokat (egy példa: egy savesőt követő szélvihar savhurrikánhoz vezet). Sajnos **online nem lesz játszható**, pedig az sokat dobott volna a gyengécske összképen. Az Ex Chaser **a konferencia leggyengébb játéka** volt (a Style Laboratoryról most nem beszélünk, az nem nekünk készült).





WORLD BILLIARD TOURNAMENT

DÁKÓK, GOLYÓK, LYUKAK...

KIADÓ: **ASK** FEJLESZTŐ: **ASK**

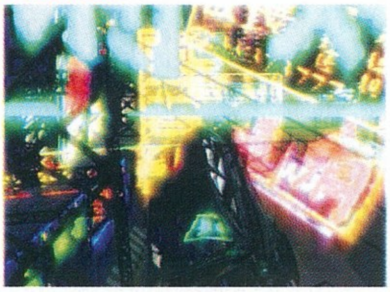


Biliárdban manapság már nem igazán lehet újat mondani, mégis elvárható, hogy minden újonnan megjelenő konzolon lökdöshessük a golyókat (ugyanígy mindig kell egy új Tetris is). A **WBT**-ben tucatnyi karakter közül választhatunk, melyek között akadnak mellényes, szivarozó öregurak, **nyálas yuppie**-k és tarajos punkok egyaránt, mindenki megtalálhatja a saját személyiségéhez legjobban illőt. Külön említésre méltó a közönség kidolgozottsága, **minden néző teljesen 3D-s**, és kitűnően vannak animálva: egy rosszul sikerült lökést követően nevetnek, ha sokáig tötyögünk elkezdenek beszélgetni, viszont egy rafinált mandíneres ütést követően felpattannak, és tapsviharral jutalmaznak minket. Az külön izgalmas, hogy ez lesz az első játék, ahol alkalmunk lesz felszakítani a zöld posztót, ha teljesen tehetségtelennek bizonyulunk.

DOUBLE STEAL

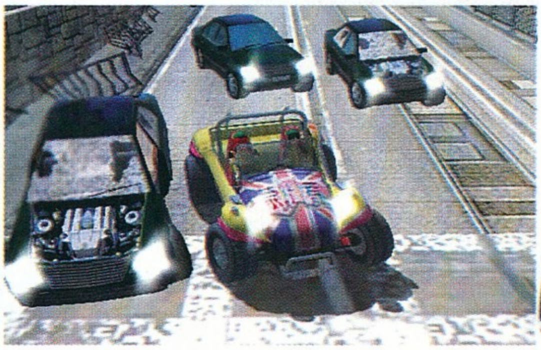
A CARMAGEDDON NYOMDOKAIN

KIADÓ: **BUNKASHA PUBLISHING** FEJLESZTŐ: **BUNKASHA GAMES**



A **Double Steal** volt az a program, ami a kiállításon a figyelmet leginkább megragadhatta (a DoA 3 és a Jet Set Radio Future mellett), a játékban 16 küldetésen keresztül **kell ámokfutást rendeznünk** kitalált nagyvárásokban. Minden pálya más és más, mindenhol más céljaink vannak (van, ahol menekülnünk kell; van, ahol mi vagyunk az üldözők; van, ahol gyorsan el kell jutnunk valahová, és van, ahol a **rombolás a lényeg)**, és minden pályán más autóba kell ülnünk – szerencsére a Bunkashánál nagyon tágan értelmezik az „autó" fogalmát, a tűzpiros **Ferrari-klón** mellett lesz alkalmunk Buggyval száguldozni, tankkal, APC-vel zúzni, de a legnagyobb élménynek a **monster truck** ígérkezik. A fejlesztők nem szívbajosak: amellett, hogy mindent széttörhetünk (megszokott látvány a játékban, hogy motorháztető vagy ajtók nélkül repesztünk), **a gyalogosokat is elgázolhatjuk.** A cég bejelentette, hogy angolul is meg fog jelenni a program – köszönjük!





JET SET RADIO FUTURE

KIADÓ: **SEGA** FEJLESZTŐ: **SMILEBIT**



A Smilebit hihetetlen erőfeszítéssel dolgozik a JSRF-en, az E3 óta fényéveket fejlődött a program: már kipróbálható volt például a kétjátékos mód, ahol kooperatív módon kell végrehajtanunk a küldetéseket. A játékot kipróbálók szembekerülhettek MegaTokyo rendőri erőivel, a gyalogos és motoros ellenfelek mellett tankok, extrém esetben vadászgépek is beköszöntek a várost telegraffitiző játékosoknak (az egyik fejlesztő lazán „végiggrindolt" egy harci helikopter forgó rotorján). A grafika megint egyedi, ezúttal ugyan nem cel-shadingnek, hanem manga dimensionnek hívják a Smilebit által kidolgozott grafikai stílust – a lényeg az, hogy gyönyörűen nézett ki; még az Xbox-szal kapcsolatban visszafogott VZ is úgy nyilatkozott, hogy ez kell neki.







GENMA ONIMUSHA
ONIMUSHA X
KIADÓ: **CAPCOM** FEJLESZTŐ: **CAPCOM**



A **Capcom** első játéka **Xbox**ra az **Onimusha** első részének **teljesen felújított változat**a lesz, a történeten kívül szinte mindent megváltoztatnak benne. Egyrészt a grafikát turbózták fel, mindent sokkal nagyobb felbontású, részletesebb textúrák borítanak, mint a **PS2**-es változatban, és **sokkal több 3D-s tereptárgy**at helyeztek el a pályákon. Több új szörnyet is kapunk, ráadásul ezek némelyike rendelkezik azzal az igen dühítő képességgel, hogy képesek elszívni a közelben lebegő lélekenergiát, ráadásul ettől még erősebbek is lesznek. A pályákat kicsit átalakítják (pl. minden tárgyat máshol lehet majd megtalálni), hogy azok is találjanak kihívást a játékban, akik végigvitték a PS2-es változatot. A Capcom elnöke ezen kívül bejelentette, hogy gőzerővel készül a **Dino Crisis 3**, amely kizárólag Xboxon jelenik meg, illetve dolgoznak egy **BrainBox** munkacímen futó akciójátékon is, amely szintén csak a Microsoft konzolján lesz elérhető.

RELICS THE ABSOLUT SPIRIT
A SZELLEMEK JÁTÉKA
KIADÓ: **BOTHTEC** FEJLESZTŐ: **BOTHTEC**



Az eredeti **Relics 15 éve jelent meg** a játéktermekben, egy kizárólag Japánban kapható konzolon, hatalmas sikert aratva, és alaposan kidolgozott, ámbátor kissé elvont történetének, valamint egyedi harcrendszerének köszönhetően hamar kultuszjátékká vált. A **BothTec** most összeszedte az eredeti rész alkotóit, és nekifogtak a folytatás elkészítésének. A játék különlegessége, hogy hősünk már nem él, azaz egy szellemet kell irányítanunk, ami ugyebár jelentősen szűkíti szociális interakcióink körét. Az **akció-RPG** harc- és fejlődési rendszere teljesen megújul, a készítők azonban – az ötletlopást megelőzendő – semmit nem voltak hajlandóak megmutatni belőle. A meglehetősen elvont világ és a különféle vallások elemeiből táplálkozó sztori láttán **a japánok lelkendeztek**, a nyugati sajtó viszont csak a fülét vakargatta – nem sokat értettek belőle az emberek.

AIRFORCE DELTA 2
KIADÓ: **KONAMI** FEJLESZTŐ: **KONAMI TOKYO**







Erről a játékról már többször is hírt adtunk, ez lesz a **Konami** első **Xbox**os próbálkozása (az interneten mostanában felröppent egy pletyka, miszerint ezen, és a Silent Hill 2-n kívül minden más Xboxos játékukat törölték, de ezt semelyik érintett nem erősítette meg). Majdnem ötvenféle, **hihetetlen precizitással modellezett** repülő alkalmatosság vár ránk, amelyekkel körülbelül harminc küldetésben zuhanhatunk le – lesznek támadó és védekező küldetések, szembe kerülünk majd légi, szárazföldi és vízi ellenfelekkel is, de a legérdekesebbnek a zárt térben (barlangokban, alagutakban) játszódó missziók hangzanak. A játék már majdnem elkészült, biztos, hogy Amerikában és Japánban is az Xbox boltokba kerülésével egy napon jelenik meg.

STYLE LABORATORY
JAJ! TRENDI LESZ A DIVAT?
KIADÓ: **RAITS** FEJLESZTŐ: **RAITS**



A **Style Laboratory**n első pilantásra látszik, hogy csakis **japánok kreálmánya** lehet: ki másnak jutna eszébe egy olyan **manager-játék**ot elkészíteni, amiben egy divatcéget kell pátyolgatnunk?! Főbb tevékenységi köreink a következők lesznek: kiválasztani és megszerezni az ideális modelleket; elkészíteni minden idényhez a kollekciónkat; betanítani a lányoknak, hogy melyik rucit milyen **csípőrázás**sal mutassanak be a nagyérdeműnek. A nők gyönyörűek (a hátterek valamilyen okból hiányoznak, ezt nem tudtuk mire vélni), a lehetséges szín-anyag-szabásminta kombinációk száma **milliós nagyságrendben** mozog – de hogy mi ezzel nem fogunk játszani, az holtbiztos!

MURAKUMO
BÁDOGRENDŐRÖK
KIADÓ: **FROM SOFTWARE** FEJLESZTŐ: **FROM SOFTWARE**

Noha sokáig mindenki azt hitte, hogy a **From Software** Xboxon viszi tovább az **Armored Core**-sorozatot, ez nem következett be; az AC3 kizárólag PS2-n fog megjelenni. A leendő Xbox tulajdonosoknak nem kell azonban kétségbeesnie, a fejlesztőcég őket is ellátja a betevő **mech**-adaggal, kizárólag nekik készül a **Murakumo**. A játékban a közeli jövőben kell rendfenntartóként tevékenykednünk, természetesen egy mech „nyergében"; hatalmas városokban kell járőröznünk. Ezek a harci gépek azonban – a sztereotípiáktól eltérően – hihetetlenül gyorsak, akár **500 km/h** sebességgel is száguldhatunk a városban, vadászván a garázdálkodókra. A játék használja majd az Xbox winchesterét, ezért folyamatosan 60 fps-sel fog futni.





SEGA GT 2002
GT-BŐL SOHASEM ELÉG
KIADÓ: **SEGA** FEJLESZTŐ: **WOW ENTERTAINMENT**

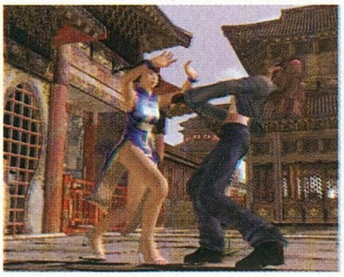
A **Sega** eddigi kísérletei, hogy lemásolják a **Sony Gran Turismo**jának sikerét eddig nem jártak különösebb sikerrel: sem a grafika minősége, sem az autók szimulációja nem tudott felnőni a példaképhez. A konferencián bemutatott – alig 10%-os készültségi fokon levő – **Sega GT 2002**-nek meg van a lehetősége, hogy ha nem is leelőzze, de legalábbis megközelítse a GT3-at. Az autók hasonló részletességgel vannak kidolgozva, a bemutatott videó alapján a fizika is közelít a valósághoz, a legnegatívabb pont talán a pálya volt, ami legalább olyan izgalmasnak tűnt, mint a Test Course a GT-kből (természetesen ezen fognak javítani). A készítők szerint rengeteg autógyártóval tárgyalnak, hogy tovább növelhessék az autók amúgy is igencsak impresszív számát (a legutóbbi **DC**-s változatban már **130 jármű** volt), és úgy néz ki, hogy mindegyik gyár engedélyezi az autók törését is.

DEAD OR ALIVE 3
ÚJABB HELYSZÍNI SZEMLE
KIADÓ: **TECMO** FEJLESZTŐ: **TEAM NINJA**

Előző számunkban már szenteltünk két oldalt ennek a **gyönyörű verekedős játék**nak, a konferencián azonban fény derült több apró részletre is, valamint szereztünk néhány újabb fantasztikus képet is. Itt lehetett először kipróbálni a téli pályát, ahol változó intenzitással havazik, és bemutatták a tokiói helyszínt is (igaz, ezt még csak videó formájában), ahol többek között egy kis kifőzdébe is bedobhatjuk ellenfelünket. **Itagaki** úr, a **Team Ninja** főnöke azt is bejelentette, hogy a **DoA 3** februárban megjelenő japán változatában lesznek újabb dolgok (új támadások és pályák, esetleg egy új karakter is), ám az **Xbox**ba beépített **kábelmodem-winchester** kombinációnak köszönhetően ezeket majd mindenki letöltheti magának.









KABUKI WARRIORS (ZAN KABUKI)
KÜZDELEM A SZÍNPADON
KIADÓ: **CRAVE** FEJLESZTŐ: **GENKI**




Az első látásra szimpla **Soul Calibur-klón**nak látszik a **Kabuki Warriors** valójában teljesen más játék, sokkal több, és sokkal kevesebb is egyszerre annál. A játékban **kabuki drámák**ban vehetünk részt (ezek olyan színpadi előadások, amelyek a japán történelem jelentős csatáit jelenítik meg, sok jelképes harccal, furcsa kosztümökkel és maszkokkal, valamint drámai végkifejlettel), tehát nem feltétlenül az a cél, hogy legyőzzük az ellenfelet, hanem az is, hogy a történetnek megfelelően cselekedjünk – ha a „forgatókönyv" tiltja, nem szabad lecsapnunk az ellenfélre. Kis **kalandelemet** is belekevertek a játékba: társulatunkkal **körbeutazhatjuk az országot,** mindenhol kicsit változtatva az előadáson, a bevételből pedig egyre szebb és jobb díszleteket vásárolhatunk. Ez rendben is lenne, viszont egyelőre a játék úgy néz ki, mintha **PSX**-re írták volna, vagy újrarajzolják az egészet, vagy sikertelenül fog eltűnni a süllyesztőben...



GUNVALKYRIE
A VALKŰRÖK ÁGYÚZÁSA
KIADÓ: **SEGA** FEJLESZTŐ: **SMILEBIT**



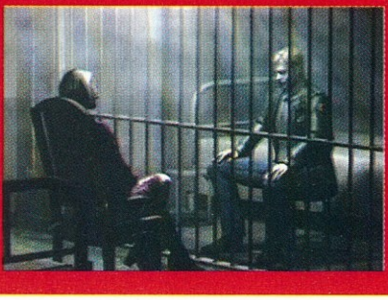
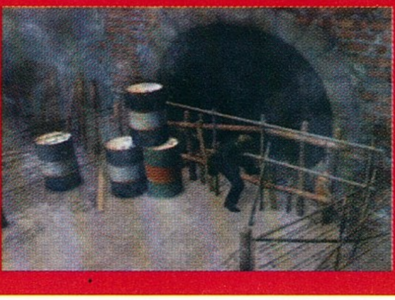
Ennek az eredetileg **Dreamcast**-ra, ma már csak Xboxra készülő akciójátéknak főleg Japánban vannak hívei, ez volt számukra a konferencia egyik csúcspontja. Nekünk nem igazán jött be, már az E3-on sem, egyrészt maga a játékmenet sem kínál semmi újdonságot (hacsak azt nem, hogy harc közben sűrűn kell használnunk jet-packünket), és a grafikával sem voltunk megelégedve: igaz, hogy **rengeteg ellenfél** lehet a képernyőn a legcsekélyebb lassulás nélkül, viszont azok kidolgozása nem volt lehengerlő. Hiába a Segások által sokszor emlegetett „**electronic punk**" atmoszféra, minket inkább érdekel a **Smilebit** másik játéka, a JSRF. Azt mindenesetre sikerült megtudnunk, hogy nem lesz többjátékos-mód, viszont két karakter közül lehet majd választani.



XBOXRA VÁGVA
SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT
KIADÓ: **KONAMI** FEJLESZTŐ: **KONAMI TOKYO**



A **Konami** egyik leginkább várt játéka nemsokára megjelenik **PS2**-re, ám egy kibővített, továbbfejlesztett verziót kap a Microsoft is. Egészen pontosan még nem lehet tudni, hogy a "**Director's Cut**" kitétel mit takar, legalábbis ami a játékmenetet illeti. Az biztos, hogy a játék gyorsabban fog futni, mint PS2-es társa, és a textúrák is sokkal élesebbek, részletesebbek lesznek. A sztorin biztosan nem fognak változtatni, ám igen valószínű, hogy több új videót is kapunk majd, és lesznek **új tárgyak, ellenfelek**. Amint megtudunk részleteket, azonnal beszámolunk róluk.




ects



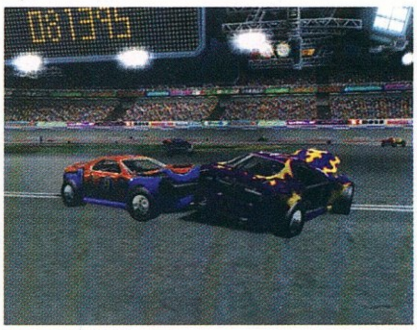
LONDON EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW
2001 SZEPTEMBER 2-4.

A szórakoztató elektronikával kapcsolatos egyik legrégebbi kiállítás az ECTS (European Computer Trade Show), amelyet már több mint tíz éve tartanak meg, hagyományosan Londonban. Igaz, egykori fényéből mára már sokat vesztett, hiszen az eredeti évenkénti két alkalomból (tavasz és ősz) mára már csak egy maradt, sőt az utóbbi években az is szóba került, hogy az egész kiállítást megszüntetik. Ennek egész egyszerű, részben célszerűségi, részben gazdasági okai vannak. A legnagyobb kiadók (Activision, Electronic Arts, Sony, Nintendo, Microsoft) már több éve nem a kiállítás területén mutatják be kínálatukat, hanem a kiállítással egy időben saját bemutatókat szerveznek. Ezeken sokkal kisebb nyomorgás mellett, sokkal több gépen tudják bemutatni eljövendő játékaikat, továbbá – mint ahogy azt az Electronic Arts egyik PR-se megjegyezte – még így is jóval olcsóbban jönnek ki, mintha az ECTS-en bérelnének standokat a szervezőktől. Idén ez a tendencia tovább folytatódott, mert az ECTS kiállítótermében a "kicsik" mellett kizárólag a Ubi Soft és az Infogrames jelent meg, akik európai kiadók lévén nyilván kötelezőnek érezték a részvételt (oké, a Capcom is ott volt). GameCube játékból például mindössze egy volt kiállítva (a Kemco Universal Studiosa), amely ennek következtében megnyerte első – és szerintünk utolsó – díját, ez lett ugyanis nagy versenyben a kiállítás legjobb GC-játéka.

CRASH
RAGE AGAINST THE MACHINE(S)

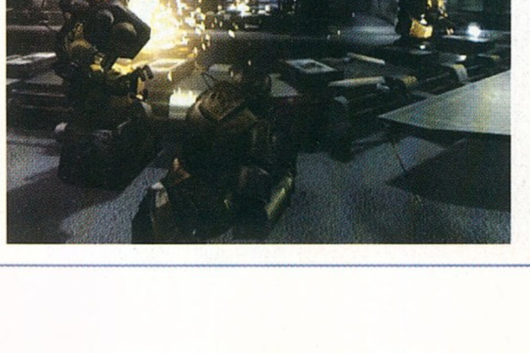
KIADÓ: **RAGE** FEJLESZTŐ: **RAGE** MEGJELENÉS **XBOX 2002. TAVASZ; PS2 2002 NYÁR**

A **Destruction Derby** visszatér! No, nem egészen így van, de a **Rage** fejlesztőinek köszönhetően hamarosan (sajnos ANNYIRA nem hamarosan) valami nagyon hasonlót kapunk. A játék nagyon egyszerű: válassz kocsit, be az arénába, aztán próbáld elérni, hogy a te autód legyen az, amelyik a legtovább bírja. Teljesen élethű sérülési modell (minden egyes ütközést valós időben számol a program, tehát nem lesz két teljesen egyforma törés) és csinos grafika jellemzi a játékot (az **Xbox**-verzióban minden autó 10.000 poligonnál is többől készült – a képek innen valók). **Mindkét verzió tele lesz extrákkal**, bónusz pályákkal, bónusz kocsikkal, és kicsit a grafika is különbözni fog. Reméljük eltalálják a DD hangulatát, és ismét napokat lehet majd eltölteni egymás darabokra aprításával! Sajnos online lehetőséget nem terveznek…


DUALITY
HÁRMAS SZEREPBEN

KIADÓ: **PHANTAGRAM** FEJLESZTŐ: **TRILOBITE GRAPHICS**
MEGJELENÉS: **XBOX 2002. KÖZEPE (NTSC)**



Az egyik legkellemesebb meglepetés, ami az ECTS-en ért minket, az a **Duality** volt. Olyan régen vártunk már egy igazi **cyberpunk** játékra, és tessék: itt van! A sötét hangulatú játékban egy céget ért támadás ügyében kell nyomoznunk egy zsoldost irányítva. Lassanként, ahogy haladunk előre, csatlakozik hozzánk egy hacker és később egy MI is. Ezeket a karaktereket nem egyszerre irányítjuk, hanem váltogathatunk köztük attól függően, hogy milyen stílusban akarunk játszani, és mi illik legjobban a következő küldetésünkhöz). A játék különlegessége, hogy a földi helyszínek mellett (több nagyvárost modelleztek le, és tettek futurisztikussá) félig a cybertérben játszódik, hackerünk a terminálokon keresztül tud becsatlakozni, míg az MI értelemszerűen itt "él". **Rengeteg mellékküldetés** lesz a játékban (a zsoldossal rendőrré vagy akár bérgyilkossá is válhatunk, a hacker pedig elkészítheti különféle vállalatok védelmi rendszerét is), és a grafika is rendkívül meggyőző volt – a játék feliratkozott "**most wanted**"-listánkra.



STRIDENT

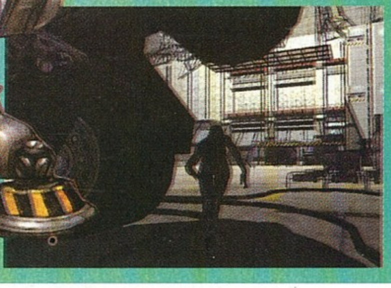


JÖVŐRE A JÖVŐBEN

KIADÓ: **PHANTAGRAM** FEJLESZTŐ: **PHANTAGRAM**
MEGJELENÉS: **XBOX 2002. VÉGE (NTSC)**



A koreai illetőségű **Phantagram** két játékot mutatott be Xboxra (a **Kingom Under Fire 2** csak Japánban jelenik majd meg). A **Strident** egy színtiszta akciójáték, karakterünket külső nézetből irányítjuk a 20 küldetés alatt. A program a Harmadik Világháború után játszódik, amikor hatalmas cégek irányítják a Földet. Mi is egy ilyen cég alkalmazásában állunk majd elit rohamosztagosként (bár a sztoriban lesz pár csavar, fogunk még eredeti munkaadónk ellen is küzdeni). Küldetéseink rendkívül sokfélék lesznek (találkozók meghiúsítása, **gyárak felrobbantása**, ellenséges osztagok lerohanása, vezetők kísérgetése), és ezekben néha nem is egyedül fogunk majd küzdeni; akár több tucatnyi ember élén próbálhatunk majd behatolni ellenséges területekre. Sajnos a játék még nem volt játszható, de a grafikát mindenki egyöntetű lelkesedéssel fogadta, szóval egyáltalán nem elképzelhetetlen, hogy **a következő E3 egyik sztárja** lesz!



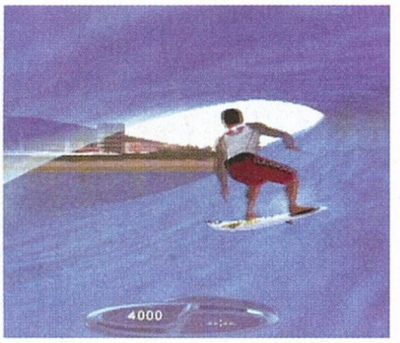




SUNNY GARCIA SURFING

AZ UBI SOFT HULLÁMVÖLGYE

KIADÓ: **UBI SOFT** FEJLESZTŐ: **UBI SOFT** MEGJELENÉS: **PS2 2001. NOVEMBER (NTSC)**



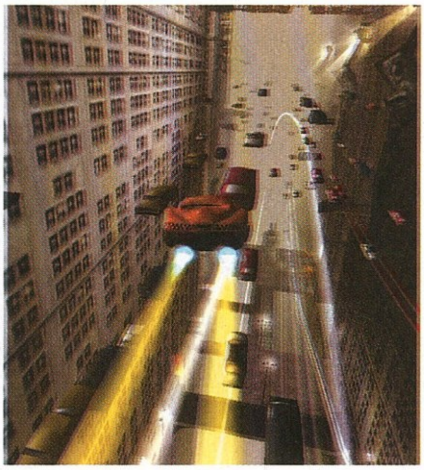
Az Ubi Soft nagy merészen belépett az extrém sportokat bemutató játékok arénájába. Talán meglehet, hogy nem kellett volna... Lehet, hogy ez elhamarkodott kijelentésnek tűnik, de alig két hónappal a megjelenés előtt egyszerűen nem fejlődhet annyit a Sunny Garcia Surfing, hogy versenyképes legyen. A grafikája inkább gyenge, mint közepes, és igen furcsa, hogy egy ilyen játék esetén pont a víz kidolgozására nem fordítottak sok figyelmet, szinte egyszínű, kizárólag nagy hullámokat felmutató paca az óceán. Ehhez jön a trükkök meglehetősen alacsony száma, és az irányítás nehézkessége. Talán inkább a Raymanekre kellene koncentrálni...



NEW YORK RACE

NEM BIZTOS, HOGY EZ A LEGJOBB CÍM...

KIADÓ: **?** FEJLESZTŐ: **KALISTO** MEGJELENÉS: **PS2 2001. NOVEMBER (PAL)**



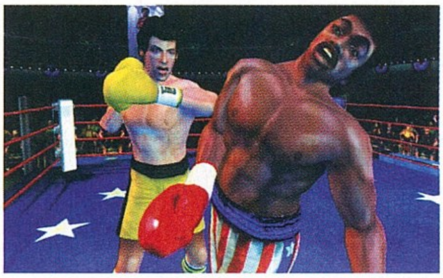
A **New York Race** a **Wipeout** babérjaira tör, egy futurisztikus versenyjátékról van szó, a stílus minden velejárójával: lebegő járművek, felvehető fegyverek és rengeteg alternatív útvonal díszíti a programot. A játékot ugyannak az úriembernek a tervei alapján készítik, aki anno **Luc Besson** Ötödik elemjében is megálmodta a jövő nagyvárosait, stílusa teljesen felismerhető, néhány jelenet akár a filmben is elment volna. Ugyanúgy repülő autók lesznek a járműveink, mint a filmben, mehetünk majd rendőrkocsival, pizzással és kipróbálhatjuk **Bruce Willis** taxiját is (a fejlesztők elmondták, hogy tárgyaltak a film licenceléséről, de ez a terv végül kútba esett, úgyhogy hivatalosan semmi köze nincs egymáshoz a filmnek és a játéknak). A grafika erős közepes volt, néhány jelenetben pedig kínosan le is lassult (például amikor a civil forgalom is a képernyőn volt). Kiadója még nincs a játéknak, **Kalisto**ék most házalnak a játékkal, viszont megesküdtek rá, hogy novemberben az európai boltok piacára kerül majd a játék.





ROCKY
SZILVESZTERI MULATSÁGOK

KIADÓ **RAGE** FEJLESZTŐ **RAGE** MEGJELENÉS **XBOX 2002. TAVASZ; PS2 2002 NYÁR**



Nagyon úgy néz ki, hogy a játékkiadók igen sok fantáziát – és pénzt – látnak **Sylvester Stallone**-ban (lásd pl. előző számunkban a **Driven**ről szóló hírt). A filmet nyilván senkinek nem kell bemutatnunk, a hasoncímű játékban pedig természetesen nekünk kell Rocky Balboa karrierjét és az ellenfelek arcberendezését egyengetnünk. Az egyjátékos módban minden ellenfelet elgyepálhatunk, akivel Rocky az öt filmben szembekerült, ami persze egyre durvuló nehézségi szintet jelent majd. Ezen kívül lesz minden, amit csak kívánhatunk – gyakorlás, Endurance mód (meddig bírjuk egy "élettel"), **KO mód** (csak kiütéssel lehet győzni) és kétjátékos mód áll majd rendelkezésünkre. A játékból csak az **Xbox**-változat volt kiállítva (a képek is ebből vannak), a PS2 még nem volt harcképes állapotban. Pletykák szerint egyébként a játékot **Gameboy Advance**-ra is megcsinálják.



WORMS BLAST
MEGINT ÁLL A BALHÉ!

KIADÓ: **UBI SOFT** FEJLESZTŐ: **TEAM 17**
MEGJELENÉS: **PS2 2001. VÉGE; XBOX/GC 2002. TAVASZ**

A világ legvérmesebb kukacai ismét lecsapnak, ráadásul immár 3D-ben. A játék ugyan sokban emlékeztet a régi részekre, ám a harmadik dimenzió új lehetőségeket adott a fejlesztőknek – sokkal több lehetőségünk lesz ugyanúgy az elbújásra, mint az alattomos tettek elkövetésére. Az alapok azonban változatlanok: a lehető legidiótább fegyverekkel felszerelkezve kell **kiirtanunk a többi hernyót** (sőt legnagyobb örömünkre marad mindannyiunk kedvence, a kőszamár is!). Online lehetőségről egyelőre nincs szó, valószínűleg arra majd megjelentetnek egy új programot (mint a Worms World Party-t az Armageddon után). Lesznek például új, **különleges játékmódok** is: a képeinken például az látható, amikor két kukac egymás hajójának elsüllyesztésén fáradozik.



A LELASSULT ISTENEK FÖLDJÉN
BLACK & WHITE

KIADÓ: **MIDAS** FEJLESZTŐ: **LIONHEAD** MEGJELENÉS: **PSX 2001. november 23. (PAL)**

Először mutatkozott be a nagyközönségnek az év egyik legjobb PC-s játékának **PSX**-változata. Mint ahogy az 2000/1. számunk előzetesében is olvashattátok (habár a DC-változatot azóta már befejezték), a játékban egy istent alakítunk, amelyben népünkkel szemben elkövetett cselekedeteink függvényében lehetünk gonoszak vagy jók. Mivel a **B&W** PC-n nagyon szép (és igencsak erőforrás-igényes!) program, igencsak kíváncsiak voltunk, hogy ehhez képest a PSX-es verzió lassú lesz-e vagy csúnya? Lassú lesz és közepesen csúnya. A játék **képfrissítése soha nem megy 15 fps fölé**, amit még a fejlesztők is készséggel elismernek. Főként akkor lehet ezt észrevenni, amikor a kamerát akarjuk forgatni, ilyenkor szinte diafilmre hasonlít a program. A grafika már kicsivel jobb, hiszen tulajdonképpen semmi nem hiányzott a játékból, viszont az egyes embereket, alig lehetett észrevenni, teljesen beleolvadtak a talaj színébe. Az eredeti játék legérdekesebb, legegyedibb jellegzetessége, az ún. titánok, azaz óriásira nőtt állatok nevelgetése szerencsére érintetlenül került át a játékba. Sajnos ez a játék már egyszerűen nem "fér el" a PSX-ben, szerencsére azonban **a PS2- és az Xbox-változat már fejlesztés alatt áll**, várhatóan a jövő nyáron jelennek majd meg.







ELADÁSI TOPLISTÁK

A VILÁG LEGKERESETTEBB JÁTÉKAI

US TOP 10

AMERIKAI ELADÁSI TOPLISTA

1. **MADDEN NFL 2002** – ELECTRONIC ARTS PS2
2. **POKÉMON CRYSTAL** – NINTENDO GBC
3. **GRAN TURISMO 3** – SONY PS2
4. **SUPER MARIO ADVANCE** – NINTENDO GBA
5. **NCAA FOOTBALL 2002** – ELECTRONIC ARTS PS2





6. **MARIO KART: CIRCUIT** – NINTENDO GBA
7. **RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X** – CAPCOM PS2
8. **MADDEN NFL 2002** – ELECTRONIC ARTS PSX
9. **WORLD SERIES BASEBALL 2K2** – SEGA DC
10. **NBA STREET** – ELECTRONIC ARTS PS2



GB TOP 5

A LEGNÉPSZERŰBBEK ANGLIÁBAN

1. **MARIO KART: SUPER CIRCUIT** – NINTENDO GBA
2. **RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X** – CAPCOM PS2
3. **DARK CLOUD** – SONY PS2
4. **TONY HAWK'S PRO SKATER 2** – ACTIVISION PSX
5. **GRAN TURISMO 3** – SONY PS2





JAPAN TOP 5

A LEGJOBBAK JAPÁNBAN

1. **DYNASTY WARRIORS 3.** – KOEI PS2
2. **SUPER ROBOT TAIASEN A** – BANPRESTO GBA
3. **ACE COMBAT 04** – NAMCO PS2
4. **AIR** – NEC I DC
5. **CAPCOM VS SNK 2001** – CAPCOM PS2

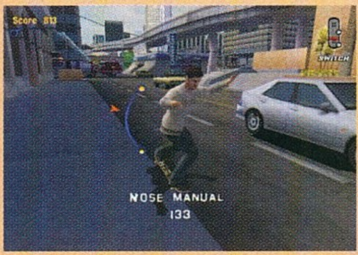


PREPLAY



TARTALOM











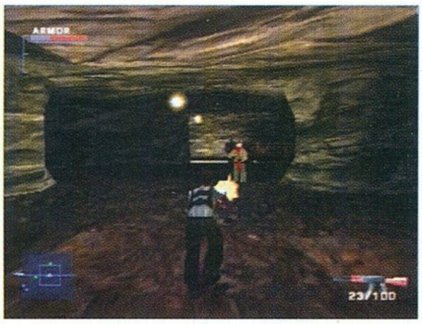




A metrórendőrség nevében lelövök minden bliccelőt



A tűzszerészünk élete a mi kezünkben van, bár ez fordítva is igaz

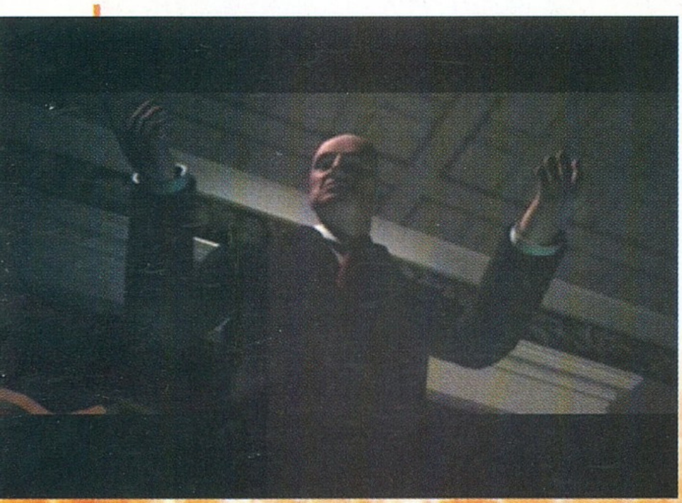


Az aranybánya őrei tolvajnak néznek minket - de megfizetnek a sértésért

SYPHON FILTER 3

A GYILKOS VÍRUS HARMADJÁRA SZEDI ÁLDOZATAIT

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** SONY BEND **MEGJELENÉS** 2001.11.14. NTSC



Hadden, a konspiráció nagymestere



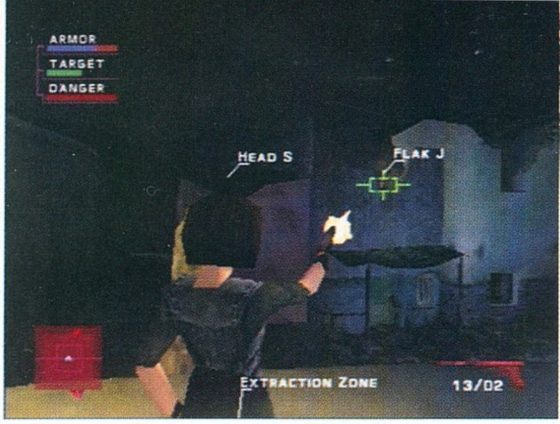
A jó kémsztorik mindig kelendőek. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az újabb és újabb James Bond-filmek, amiknek talán sosem lesz vége – a rajongók legnagyobb örömére. Hasonló jelenséggé kezd válni a Syphon Filter PlayStationön, jóllehet ez a sorozat még csak a harmadik részénél tart. A cím hallatán már előre tudjuk, mire számíthatunk, és nem is kell csalódnunk: a történetben mindenki mindenki ellen konspirál, s aztán jövünk mi, és a hangtompítós stukkerünkkel (illetve minden egyéb eszközzel, ami a kezünk ügyébe akad) rendet teszünk. Persze nem túl nagy rendet, hogy azért még legyen téma egy következő epizódhoz – ha minden igaz, Logan ügynök története hamarosan PS2-n fog folytatódni, igaz már nem Syphon Filter titulussal.

Nézzük akkor, hol is tart a harmadik "felvonás". Akár a moziban, egy figyelemfelkeltő kis bejátszással indít a játék: egy sírkő mellett két férfi és egy nő beszélget. A Sony Bend (újabban így hívják a korábbi részeket is fejlesztő Eideticet) munkatársai jó szokásukhoz híven természetesnek veszik, hogy mindenki játszott a játék korábbi részeivel, hiszen a három figura személyében három régi ismerőst fedezhetünk fel: Lian Xing ügynöknő szegezi a kérdést a társainak, vagyis Gabriel Logannek és Lawrence Mujarinak, hogy miként élhet tovább kolléganőjük, Teresa halála után, aki a második rész végén miatta áldozta fel az életét. Majd vált a kép, és szemügyre vehetjük a másik oldalt, vagyis a gonoszokat is. Az amerikai adófizetők pénzén titokban kifejlesztett Syphon Filter vírus miatt jókora botrányt pattant ki, de természetesen egy főkutya sem akarja kiteregetni a szennyest, elvégre a bűnösöket ügynökeink felettesei között kell keresni. A nyakig sáros külügyminiszter, Vincent Hadden, minden erejével azon van, hogy egy bűnbakot találjon. Ez a bűnbak pedig ki más is lehetne, mint Gabe Logan... A játék tulajdonképpen egy flashback: a Szenátus egy zárt meghallgatására nyerünk bebocsátást, s a feladatunk az lesz, hogy Gabe és társai korábbi tetteivel sorra cáfoljuk az elhangzó vádakat – természetesen személyesen átélve az elbeszéléseket. Mindjárt kezdésnek Gabe-et faggatják, mire egy két héttel korábban lejátszódott akcióban kell részt vennünk, s egy mesterlövészpuskával felszerelkezve egy tokiói toronyház szobájába kell befészkelni magunkat, ahonnan egy kínai vezetőt kell likvidálnunk a szomszédos ház ablakából.

Maga a játék lényege nagyjából semmit sem változott, tehát a sorozat kedvelőinek az alábbiakban nem sok újdonságot tudunk elmondani. A küldetések több pontból állnak, melyeket kivétel nélkül mind teljesítenünk kell – meghatározott személyek meggyilkolásától kezdve különféle bizonyítékok begyűjtéséig sokféle feladattal látnak el minket. Egyes feladatok előbbre valóak, míg mások csak mondjuk a terep biztosításához kellenek (mint mikor egy romos városban kell eltakarítanunk orvlövészeket), ezért néha a dolgokat felcserélhetjük, de alapvetően mégis csak lineáris a játék: általában ha végeztünk az egyik ponttal, akkor mehetünk a következőhöz.

Hőseinket külön-külön hallgatják ki, ezért olyan küldetésekről kezdenek el mesélni, amik nincsenek szoros kapcsolatban egymással, s ez meglehetősen tág teret biztosított a pályatervezők számára. Teljesen más időben, teljesen más helyszíneken játszódnak az egyes események, melyek során mellesleg most Gabe-en és Lianon kívül irányíthatjuk a csapat biokémikus szakértőjét, Lawrence-t is. Afroamerikai barátunkkal például 1984-ben, az apartheid idején, egy dél-afrikai aranybányában akad dolgunk, ahol bennszülötteket dolgoztatnak rabszolgasorban, s mint kiderül, a munkásokat kísérleti nyúlnak használják a Syphon Filter vírus teszteléséhez.

Kevés olyan akciójáték van, amiben annyira komplex környezet fogad minket, mint a Syphon Filter 3-ban. Mindegyik küldetés másmás taktikát kíván tőlünk, nem kis mértékben attól függően, hogy milyen fegyverek állnak a rendelkezésünkre, illetve az ellenség rendelkezésére. Például ahogy a valóságban is: orvlövészek látóterében mászkálni életveszélyes, s



■ Orvlövész ellen pisztoly: nem túl bölcs döntés



ezért nekünk kell hamarabb kiszúrni őket: ennek érdekében tehát elővigyázatosan kell lopakodnunk, fedezéket kell keresnünk, majd óvatosan előkukkantva kell az ellenséget a célkeresztünkbe irányozni. Lehetőleg a fejre célozva, mert az intelligens környezethez az is hozzátartozik, hogy a különböző testrészek meglövése eltérő sérüléseket okoz. A Syphon Filter-sorozatnak sajátosan jellemző taktikai eleme a fejlövés – annál is inkább, mert nem csak mi viselhetünk golyóálló mellényt.

A korábbi részek mintájára egy egyszerű, de nagyon is funkcionális kijelző mutatja, ha valahonnan veszély fenyeget minket, illetve azt is, hogy a mi emberünk mennyire van rajta a célon. Tanácsos mindaddig észrevétlennek maradni, ameddig csak lehet. Ellenségeink emberi intelligenciájából ugyanis szerencsére futja arra is, hogy figyelmetlenek is tudnak lenni: ilyenkor aztán elővehetjük a késünket, és lőszert spórolhatunk.

Nyilván a lopakodós gyilkolás lehetőségének volt köszönhető már korábban is, hogy amikor az első Syphon Filter megjelent, sokan csupán egy Metal Gear utánzatot láttak benne. Ez tulajdonképpen dicsérő jelzőnek is felfogható, de azért a két akciójáték nem teljesen azonos. A különbség szembeötlő. Míg a Metal Gearben sebészi pontossággal vannak összeállítva a jelenetek, azaz a történetnek megfelelően csodásan megrendezett közjátékokat követnek még csodásabb akció részek, addig a Syphon Filterben kicsit többet engedik szóhoz jutni a játékost. Itt is van történet, itt is vannak közjátékok, de azok csak másodlagos szerepet kapnak, s a hangsúly a tűzharcokon, a cselekményen van. Jóllehet a harmadik epizód most kicsit közelebb áll a Metal Gearhez, mint a korábbi részek – gondolok itt arra, hogy a helyszíneken szemlátomást több az észt kívánó megoldás, s kevesebb a puszta tűzerőt igénylő feladat. Ezt tükrözi a fegyverválaszték is, hiszen a lesből támadáshoz szinte mindenhol találhatunk hangtompítós, vagy távcsöves fegyvereket, sőt újdonságként aknákat is lerakhatunk. Hogy a titkos ruszki csodafegyvert már ne is említsük: ezzel a fantasztikus eszközzel átláthatunk – és persze át is lőhetünk – a falakon. (Eddig legfeljebb az N64-es Perfect Darkban vagy a PS2-es Red Factionban láthattunk hasonlót.) Persze azért megvannak a hagyományos fegyverek is: ha nem is túl diszkréten, de azért az ellenségtől elvett kalasnyikovval is lehet osztani a halált, vagy szimplán a gyilkolás élvezetének hódolhatunk az egyéb lőfegyverekkel, elvégre az erőszak roppant látványosan van reprodukálva a játékban. Hatalmas hátasokat vetnek, akiket shotgunnal lövünk hasba, sokszor össze-vissza lövöldözve vonaglanak azok, akik csak kisebb kaliberű golyóktól véreznek el, és így tovább.



■ Egy jó háziasszony jól bánik a késsel...



■ Nocsak: mik teremnek a dzsungelben a fán!

A szerkesztőségünkbe egyelőre még csak a játék preview változata érkezett meg, de ahogy elnézzük, ebben már nagyjából minden benne van, beleértve az átvezető videókat is, amelyek szemlátomást új stílusban lettek "lencsevégre kapva". A készítők ezúttal nem ragaszkodtak a rajzolt arcokhoz, úgyhogy a figurák normális, emberi mimikával rendelkeznek – amúgy ezt az apró nüánszot leszámítva már korábban is remek bejátszásokat nézhettünk végig, így természetesen most is kitűnő rendezéssel prezentálják a jeleneteket.

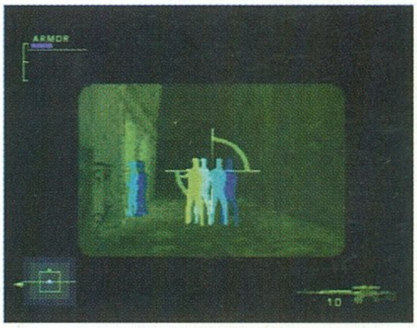
A második részhez hasonlóan a játék ismét rendelkezik kétjátékos üzemmóddal, amivel kisebb deathmatchek játszhatók, továbbá van egy teljesen új üzemmód is: a főmenüből ún. mini játékok is indíthatók. Ezeknél különböző jellegű feladatokat kapunk, melyeket a multiplayer pályákon kell teljesítenünk: adott számú ellenfélt kell lemészárolnunk, pár öltönyös gazfickót kell orvul meggyilkolnunk, egy tűzszerészt kell megvédenünk, miközben az bombákat hatástalanít, netán egy táskát kell ellopnunk észrevétlenül.

A Syphon Filter 3 kétségtelenül be fog jönni mindenkinek, aki az akciójátékokat szereti, de kiváltképp azoknak, akik már játszottak a korábbi részekkel. Elég csak a bevezető filmet megtekinteni, ami után jön a megszokott főmenü, melynek hátterében a játék jól ismert hősei és antihősei bukkannak fel (miközben a szintén már ismert és igencsak ütős főcímzene hallható). Nyomban ráhangolódunk a sztorira, s úgy érezzük, mintha csak az imént hagytuk volna abba a második részt.

Már csak az a lényeges kérdés maradt hátra, hogy mikor lesz a játék a boltok polcain. Nos a hardcore Syphon Filter-rajongók nyilván melegebb éghajlatra kívánják bin Ladent – a le- és felmenő rokonságával egyetemben -, hiszen a Sony illetékese nemrégiben a következő bejelentést tette: "gondos vizsgálat után úgy érezzük, a Syphon Filter 3 borítója, illetve a játékot beharangozó reklámkampány bemutatása talán tapintatlanság lenne ebben a tragikus időszakban". Az eredetileg szeptember 25-ére kitűzött megjelenési dátumot ezzel törölték, s bizonytalan ideig elhalasztották a kiadást. Legutóbbi értesüléseink szerint mondjuk szerencsére nem túl sokkal: ha minden igaz, az új dátum november 14.



■ Egyet se féljen hölgyem, amíg engem lát



■ Most vagy részeg vagyok, vagy nem kéne úgy rángatni az éjjellátó távcsövet



■ Bumm a fejbe! A többit már mindenki ismeri

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

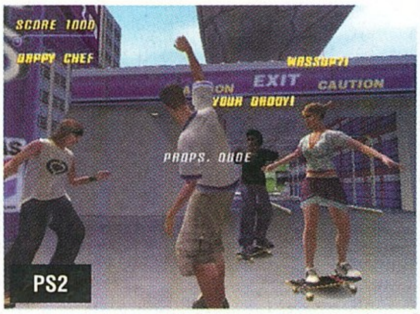
Sok újat nem tettek hozzá az eredeti koncepcióhoz, de erre talán nincs is szükség egy olyan kiváló sorozatnál, mint a Syphon Filter

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%

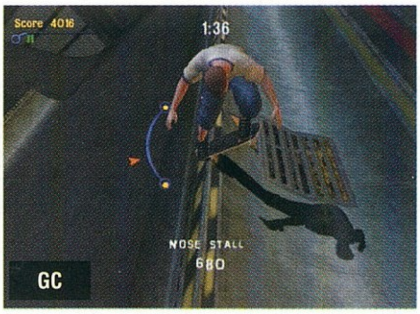
TONY HAWK'S PRO SKATER 3

A SÓLYOM HARMADSZOR IS SZÁRNYAL

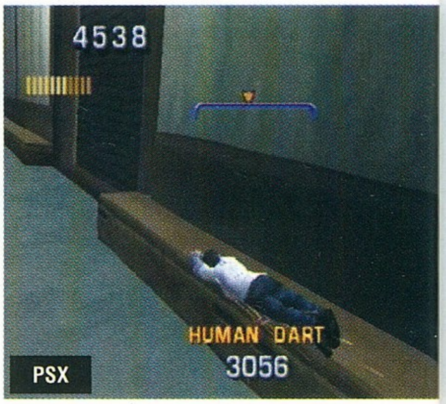
TÍPUS EXTRÉM SPORT **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** NEVERSOFT **MEGJELENÉS** 2001.10.30.



Az online játék örömei: a haverok



Ne lógasd a nózidat!



Vajon van olyan marha, aki ezt a való életben is előadja?!

A világ egyik legnépszerűbb játéka még szebb és sokrétűbb lesz, ráadásul interneten is játszhatunk vele. Minden fejlesztőnek fel kell kötnie a gatyáját, ha ennél jobbat akar csinálni...

Amikor 1997-ben megjelent az első Tony Hawk nevével fémjelzett gördeszkás játék, valószínűleg az Activision sem gondolta, hogy ekkora sikert fog aratni a program. Noha nem ez volt az első ilyen játék, mégis ez indította be az azóta is tartó extrém sportdömpinget – manapság minden nagy cég az Electronic Artstól a Ubi Softig, az Infogramestől a Konamiig, az Acclaimtől a Koei-ig kiadja a saját verzióit ezekből a sportokból. Az Activision sem volt rest, a nagy konkurencia láttán létrehoztak egy új részleget a cégen belül, az Activision O_2-t, amelynek egyetlen feladata az, hogy felügyelje a vállalat extrém sportokat bemutató játékait. Ezek közül a legnagyobb várakozás kétség kívül a Tony Hawk harmadik, immár új generációs konzolokon is megjelenő részét kíséri – és abból, amit a programból láttunk, ez a figyelem teljesen megérdemelt.

A Tony Hawk 3 meglehetősen sok platformra fog megjelenni (a PC-s, illetve a két GameBoyos – Color, Advance – változatról most nem írunk), elsőként PS2-re és PSX-re, majd – a Neversoftos fiúk állítása szerint még idén – GameCube-ra és végül valamikor jövőre Xboxra. Szerencsére az egyes verziók nem egyszerű átiratok, ún. portok lesznek, hanem megpróbálják kihasználni minden egyes gép képességeit – természetesen ez főként a grafikára vonatkozik.

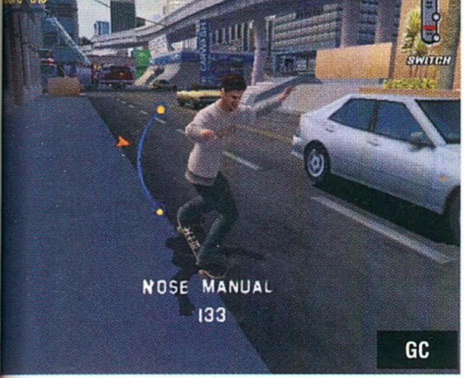
Kiindulási alapként a fejlesztőknek a PS2-es változat szolgált, ennek a készítése kezdődött legelőször. A Neversoft fejlesztői egy interjúban elárulták, hogy három ponton kívántak jelentős fejlesztéseket megvalósítani. Egyrészt az egyes pályákat kívánták mozgalmasabbá, változatosabbá tenni, másrészt sokkal nagyobb hangsúlyt akartak helyezni a többjátékos-módra, harmadszor pedig a trükközési rendszert szándékoztak megreformálni. Ezen változtatások mellett természetesen fejlettebb masinához méltó grafikát is készítettek.

Ez utóbbi tekintetben első pillantásra látszik, hogy sikerrel jártak, a játék ugyanis vitathatatlanul gyönyörű lett, még azok szerint is, akiket kiver a víz az ilyen jellegű programoktól. A Los Angeles-i pályán például az utcákon kell trükköznünk, járókelők százai és autók tucatjai között. Szerencsére a sofőrök nem olyan vakok, mint az eddigi részekben – ha időben meglátják, hogy ott bénázunk az úttesten, akkor megállnak; a hevesebb vérmérsékletűek persze dudával és szitkokkal kísérten. A pályák ráadásul legalább háromszor akkorák lesznek, mint az eddigiek, sokkal több időt igényel majd a kiismerésük, mint az előző részekben. Ezen felül interaktívabbak is lettek, feladataink nem csak abból állnak majd, hogy összeszedjük a S-K-A-T-E betűket, elérjünk egy bizonyos pontszámot, vagy megtaláljuk az elrejtett videokazettát (természetesen ezek azért megmaradnak), hanem sokkal változatosabb "küldetéseket" is kapunk. Minden pályán lesz például egy fotós, aki arra kér majd minket, hogy hajtsunk végre neki egy bizonyos trükköt – természetesen gúnyosan kacag majd egy-egy hatalmas taknyolás után, és okos tanácsokkal lát el minket, miközben erőlködünk. Ezen felül az egyes helyszíneken különféle egyedi dolgokat is végrehajthatunk: a kanadai pályán például egy embert kell megmentenünk szorult helyzetéből – a nyelve ugyanis hozzáfagyott egy villanypóznához. A megoldás igen egyszerű: nagy lendülettel neki kell gangolnunk, és egyet trükközni a fején. Egy másik helyszínen egy bódéba ragadt embernek kell segítenünk – meg kell találnunk neki a baltát, amivel ki tudja magát vágni. Los Angelesben előidézhetünk egy földrengést is, ehhez négy speciális korláton kell végigcsúsznunk. Ha ez megvolt, akkor a városkép radikális átalakulásokon megy keresztül, az épületek leomlanak, a fák kidőlnek – természetesen ez rengeteg lehetőséget kínál egy magunkfajta deszkásnak. Eltűnnek a második részből ismert dolláröskötegek is, amivel új deszkákat, trükköket vásárolhattunk, illetve karakterünk tulajdonságait turbózhattuk – ehelyett kis Tony Hawk 3 logókat kell összeszednünk – minden ilyen egy XP-t jelent, amivel kedvünkre fejleszthetjük figuránkat. Természetesen a különféle deszkák sem tűnnek el, minden pályán lesz egy új jármű elrejtve.





Még PSX-en is nagyon jól néz ki a játék



■ Ennyi pontért strapáltam magam?!



■ A pontszeműek országában is próbálkozhatunk



■ Los Angeles – az E3 és a földrengések városa

A trükközési rendszer is nagy horderejű változásokon megy majd keresztül, az újonnan bevezetett ún. revert trükköknek köszönhetően. Ez azt jelenti, hogy földet érés után végrehajtva egy ilyet (az L2 rövid megnyomásával) nem szakad meg a kombónk – folytathatjuk manuallal, egy újabb ugrással vagy akár egy "grindolással". Mivel minden egyes új trükk a kombóban növeli a pontszám szorzóját, könnyű elképzelni, hogy a kombók ilyen összeláncolásával milyen pontszámokat lehet elérni (az eddigi rekord THPS2-ben jóval tízmillió pont fölött van, a Neversoft állítása szerint ezt akár meg lehet majd háromszorozni is). Szintén újdonságnak számítanak a flatland trükkök is, amiket ugrás nélkül, egyenes talajon lehet megcsinálni (ezeket Rodney Mullan dolgozta ki, olyanokról van szó, mint a casper, truckstand, reemo slide) – meglehetősen bonyolult módon, ám természetesen rengeteg pontért cserébe. Természetesen ezek a flatland trükkök is kombinálhatók az említett revert-lehetőséggel. A lényeges újítások mellett lesznek újonnan bevezetett "normál" trükkök is dögivel, még a legprofibbak számára is nagy kihívást fog jelenteni a játék begyakorlása.

Talán még a fenti újításoknál is többet számít a multiplayer-mód továbbfejlesztése. Végre a PS2 is belép az internetes korszakba, ugyanis a THPS3 az első játék lesz, ami

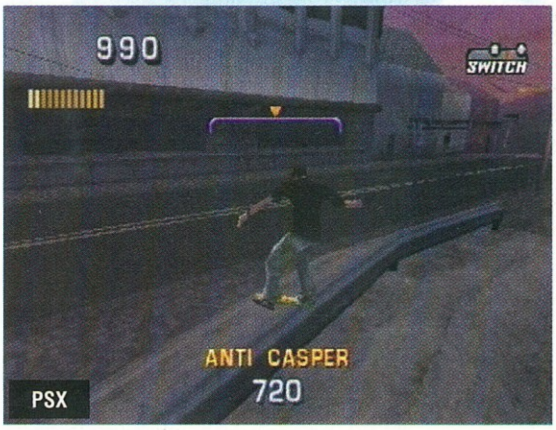


■ Ha kicsusszan alólam a deszka, kellemetlen élmények elé nézek...

támogatja az amerikai/európai modemeket. A játék kompatibilis lesz minden PS2-höz csatlakoztatható dial-up modemmel és kábelmodemmel (természetesen csak a Sony által engedélyezettekkel). Legfeljebb négyen játszhatunk együtt, a PC-s játékoknál már megszokott szerver-kliens megoldással, azaz valamelyik játékos előkészíti a terepet, kiválasztja a pályát és a szabályokat, ide csatlakozhat bárki a világ bármely részéről (ha a szerver dial-up modemmel rendelkezik, akkor csak ketten csatlakozhatnak hozzá, hogy ne legyen túl nagy a lag). Természetesen több játékmód is rendelkezésre áll (a szervert használó játékos bármikor váltogathat ezek között, ráadásul ki is dobhat valakit, ha az neki nem tetszően viselkedik), ezek közül legegyszerűbb a Trick Attack, amiben a cél pusztán minél nagyobb pontszám elérése. Ha valakinek nekimegyünk, akkor az elrontja kombóját, és ez igen idegesítő lehet, ha véletlenül éppen valami nagyon nagyot alkotna. Aki ilyen garázdaságokban leli örömét, annak tetszeni fog a Slap! nevű mód, amiben az a célunk, hogy a megadott idő alatt minél többször fellökjük társainkat – egy lökés: egy frag. Ha te esel egy nagyot, akkor a pálya starthelyeinek egyikén "újjáéledsz", mintha csak Quake-eznél. A King of the Hill nevével ellentétben inkább a fogócskára hasonlít: a pálya közepén levő korona megszerzése a célunk. Ha nálunk van, akkor természetesen el kell kerülni a többieket, ehhez azonban nem elég iszkolni a többiek közeléből, hanem trükköznünk is kell, mert ha nem teszszük, akkor folyamatosan lassulunk, egyre könnyebb célpontokká válunk. Nagyon jópofa, hogy akinél a korona van, az tényleg egy koronát visel, akár baseball-sapkája felett! A Graffiti-módot az előző részekből szintén továbbfejlesztették, itt az a lényeg, hogy a pálya megjelölt helyein hajtsunk végre trükköket – így téve azt magunkévá. A többiek csak akkor tudják ezt elvenni tőlünk, ha ugyanott egy több pontot érő trükköt hajtanak végre. Ha egy hosszú kombóval a pálya több ilyen pontján is átmegyünk, akkor annak teljes pontszáma érvényes lesz minden megjelölendő területre – itt is igen fontos lesz a revertek és flatlandok mesteri fokon való művelése. A negatív része a fentieknek, hogy modemet csak jövőre vásárolhatunk PS2-nkbe, addig csak LAN-on (iLink kábellel összekötött gépeken és tévéken) élvezhetjük pajtásaink társaságát.

A játék minden konzolon tudja majd a felsorolt játéktechnikai újításokat (sőt, még a Tony Hawk 2x-ben is lesznek revert-trükkök), különbség csak a grafikában lesz. A PSX-verzióban a pályák kisebbek lesznek, mint a fejlettebb változatokban (fele-kétharmada lesz a méretük), Los Angelesben például nem indíthatjuk be a földrengést, hanem a földrengés után érkezünk oda. A GameCube-os verzióban élesebb textúrák lesznek, valamint kihasználja majd a játék az anti-aliasing effektet (recék eltüntetése a poligonok oldaláról) – "cserébe" nem lesz online lehetőség.





■ Reszkess, Casper!

Xboxon szintén lesz anti-aliasing, valamint egyéb grafikai fejlesztések is várhatóak (pl. a fű 3D-s lesz, nem egyszerű textúra), természetesen itt lesz internetes játéklehetőség, igaz, csak kábelmodemmel.

Mit is mondhatnánk még? A világ egyik legnépszerűbb játéka még szebb lesz, sokkal több trükköt hozhatunk elő benne, ráadásul interneten is játszhatunk (LaWMaN például megaláztathatja magát argentin, svájci vagy éppen nigériai fiatalokkal) – mindenkinek fel kell kötnie a gatyáját, aki ennél jobbat akar csinálni...

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Online deszkázás - jiháááá!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 85%

JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

FANTASZTIKUS CRASH-PÓTLÉK

TÍPUS AKCIÓ-PLATFORM KIADÓ SONY FEJLESZTŐ NAUGHTY DOG MEGJELENÉS 2001.DECEMBER



Hőseink, és egy fontos eszköz: a Berregő™

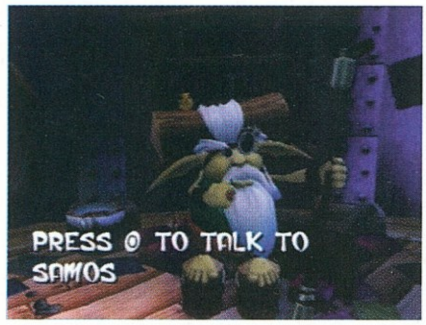
Igen örvendetes folyamatnak lehetünk tanúi ezen az őszön, a Sony ugyanis egyre nagyobb számban adja ki jobbnál-jobb PS2-es játékait. Persze eddig is volt néhány nagy húzásuk (mint a Gran Turismo 3 vagy a Dark Cloud), de olyan játékáradatra, amit mostanában látunk tőlük, még nem volt példa. Egyedül ebben a számunkban olvashattok az Airblade-ről és a FIFA-sorozatot is lepipáló This is Football 2002-ről, de rengeteg játékot – ráadásul remek játékot – várhatunk tőlük még az idei év során: Dropship, ICO, Wipeout Fusion vagy a World Rally Championship aktuális része. Minderre a folyamatra a koronát a Jak & Daxter teszi fel, majdnem biztos, hogy a játék a karácsonyi eladási listák éllovasa lesz (bár az kérdéses, hogy a Metal Gear 2-t meg tudja-e szorítani).

Már az E3-beszámolónkban is sokat lelkendeztünk a programról (PS2-es listánkon ötödik lett), most azonban hozzájutottunk egy játszható változathoz, és újra meggyőződhettünk róla, hogy a Naughty Dog igencsak ért a játékkészítéshez. Az 1986-ban alakult csapat a Crash-játékokkal meglehetősen nagy sikereket ért el (az általuk készített négy részből több mint 22 milliót adtak el – csak összevetésként, a tíz eddigi Final Fantasy 32 milliónál jár), többek között a Crash Bandicoot: Warped-del övék a "Japánban legnagyobb példányszámban eladott amerikai fejlesztésű játék" is. Természetesen a kitűnő munkának meg is lett az eredménye, nem kisebb cég vásárolta meg a Naughty Dogot tokkal-vonóval, mint a konzolpiacon jelenleg vezető helyzetben levő Sony. A csapat lemondott a további Crash-játékok készítéséről (a Crash Bandicoot-jogok a Konami/Universal párosnál maradtak, a legújabb részt, a Wrath of Cortexet ők készítgetik), és egy teljesen új játék – vele együtt pedig egy komplett világ – megalkotásába kezdtek.

A játékban ennek a világnak csupán kicsiny részét járhatjuk be (valamit kell hagyni a következő részekre is), ez a táj azonban minden kétséget kizárólag idilli: tropikus világ vár ránk buja növényzettel, türkizkék tengerekkel és szinte állandó napsütéssel. Ezen a vidéken csupán három kisebb település található, amelyekben békeszerető népek laknak. A falvakat a Bölcsek irányítják, bár hogy miért, az tulajdonképpen kérdéses, ugyanis soha nem történik olyan eset, hogy bárki is kikérné a tanácsukat. Mágia nem létezik ezen a helyen, az ehhez legközelebb álló dolog az Eco, vagyis a föld energiája. Ez több helyen, több alakban tör elő a földből, ez működteti például okáért a primitív gépeket (malmok, felvonók, ventilátorok).

Mindössze egy sziget van a közelben, ami kilóg ebből a Hawaii-környezetből, ez pedig a Misty Island. Ilyen névvel persze nem is lehet elvárni, hogy csupa kedves dolog fogadja az odalátogató merész vándorokat. Amikor Jak és Daxter, a két kelekótya fiatal elhatározzák, hogy töviről-hegyire feltérképezik a köddel lepett szigetet, hamarosan baj történik: Daxter megcsúszik egy sziklán és beleesik egy tócsányi Dark Ecoba, a világ energiájának gonosz kivetülésébe. Szerencsére nem kap végzetes dózist a szerből, azaz nem halálozik el. Ennél sokkal szerencsésebb (?) dolog történik vele: daliából átalakul egy kis menyétforma élőlénnyé. Mi tehet ilyenkor egy jóbarát? Jak megfogadja, hogy helyreállítja Daxter igazi formáját – kalandjaink itt kezdődnek, melynek során többek között meg kell majd küzdenünk egy gonosszá vált Bölccsel és találkozunk majd egy ősi fajjal is).

Ezek a kalandok meglehetősen sokrétűek lesznek, azaz igazából egyetlen kategóriába sem lehet besorolni a játékot. A Jak & Daxter alapvetően egy háromdimenziós platformjáték, amelyben a duó tagjai közül Jaket irányítjuk, míg Daxter általában a vállán csücsül. Ahogy vándorlunk a világban, szokás szerint szembetalálkozunk különféle szörnyekkel is, őket egy maflással, vagy ugrós támadásunkkal zúzhatjuk porrá. Ha esetleg mi kapnánk egy ütést, életerőnk egyharmada elvész, tehát három ütést bírunk ki (50 kis zöld bigyó felszedésével visszagyógyíthatunk egy harmadot – ilyeneket szétzúzott ládákban és az elpusztított szörnyek után találhatunk). Minden pályán fő célunk az, hogy Power Cellnek nevezett tárgyakat szerezzünk, ezek segítségével indulhatunk csak el a Bölcs lánya, a szemrevaló Kris által épített repülő szerkezettel északra, ahol a Daxter visszaváltoztatására képes személy lakik. Az egyes helyszíneken hat-nyolc ilyen Power Cellt szedhetünk össze (összesen 12 pálya lesz, melyek három nagy tájon belül helyezkednek el), a legkülönfélébb feladatok meg-



Nohát, itt még divat a csótányroppantó?!



Az már régen rossz, ha attól függünk, hogy Daxter felhúz-e minket



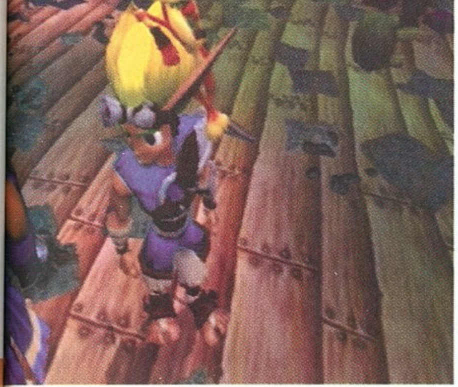
Azért ennek az ellenfélnek a kidolgozottságát nem vitték túlzásba a fejlesztők



Az örömtánc oka az, hogy találtunk egy Power Cellt



Az elhalálozásban az a legszörnyűbb, hogy ez a majom szózatot intéz hozzánk



Szép kis páros... olyan intellektuális kinézetűek



Tiszta Hawaii!



oldásával. Az első faluban például kapunk egyet nagybátyánktól, ha adunk cserébe 90 orbot (vörös golyók, amieket a pályán elszórva találhatunk meg). Szintén itt kaphatunk ilyen értékes jutalmat, ha a lusta pásztor állatait betereljük a karámba, vagy a polgármesternek helyrehozzuk a városka Eco-ellátottságát (ez már meglehetősen hosszú kaland, ugyanis több póznán is be kell állítanunk a tükröket, amik az Ecót "vezetik" a faluhoz). A tengerparton egy Power Cell lesz a jutalmunk, ha a madarakat végigkergetjük három nagy kilátón, de akkor is, ha a faluban lakó ornitológus kedvéért lelökünk egy



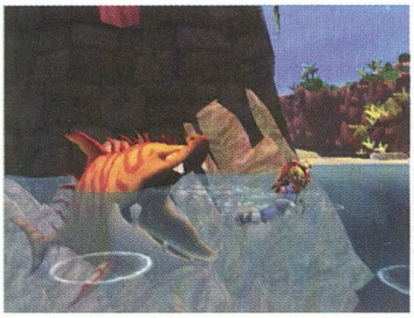
Egyre feljebb és feljebb törünk

sziklaszirtről egy hatalmas tojást. A dzsungelben többek között meg kell küzdenünk egy hatalmas húsevő növénnyel, illetve fel kell jutnunk egy óriási torony tetejére. Ezeken felül minijátékokban is részt vehetünk: lesz például halászás (meg van határozva, hogy melyik halat kell, illetve melyiket nem szabad kifognunk – egyszerű, de annál élvezetesebb játék), vagy versenyfutás – összesen nyolc ilyet ígérnek a készítők.

A Jak & Daxter már két és fél éve fejlesztés alatt van – azért a hosszú idő, mert bele kellett tanulni a PS2 programozásába. A játékba belefeccölt temérdek óra busásan megtérült, technikai szempontból ugyanis a J&D az egyik legkidolgozottabb PS2-es program. Platformjátékhoz képest a karakterek például hihetetlen részletgazdagsággal vannak kidolgozva, átlagban 4000 poligonból. Az egyes helyszínek is nagyon jók lettek, jóllehet itt már akad néhány kisebb negatívum (habár ezeket nagy valószínűséggel kijavítják a végleges verzióban): például a táj általában gazdagon van díszítve tereptárgyakkal, mégis, a tengerpartok némelyike teljesen kopár, egyszínű a homok és egyszínű a víz, ami nagyon elüt a pálya többi részétől. Viszont a játékban egész egyszerűen nincs ködösítés: ha felmászunk egy hegycsúcsra, akkor onnan ellátunk "a világ végéig". (A Misty Islandre például csak hajóval tudunk eljutni, viszont ha kimegyünk a partra, akkor láthatjuk annak hegyeit, kiemelkedő részeit – nagyon kellemes.) Ehhez kapcsolódik, hogy a játékban egyszer sem kell "Loading"-képernyőkre várakozni, mindenféle szünet nélkül tudjuk bejárni az egész világot! Ez a kis jelentőségűnek tűnő dolog nagyon megnöveli a játék élvezetét.

Külön említést érdemelnek az animációk, ugyanis itt nagyon kitettek magukért a fejlesztők. A karakterek animálásában tucatnyi Disney-animátor is részt vett, ennek köszönhetően teljesen sima és rajzfilmszerű lett az egyes figurák mozgása. Ez persze főként Jaknál és Daxternél figyelhető meg. Egyszerűen fantasztikus, hogy Daxter milyen jól követi Jak mozgását: ha Jak úszik, akkor felmászik a fejére, ha egy szirtről lóg le a szőke fiú, akkor Daxter az övébe kapaszkodik, vagy felmászik, és elkezdi húzkodni az ujjainál fogva. Daxter egyébként a játék fő humorforrása: mindenkinek beszól, udvarol Krisnek (a válasz: "Öööö, nem kösz, sosem randizom állatokkal") és általában minden bajba ő kerül bele.

A Jak & Daxternek már az előzetes verziójából látszik, hogy hihetetlenül élvezetes lesz, nem csoda, hogy a Sony a második generációs PS2-játékok koronájának nevezi. Valószínűleg hatalmas siker lesz – és meg is érdemli! Örömteli hír, hogy ugyan még ez sincs teljesen kész, a Naughty Dognál már eleve tervezgetik a folytatást.



Kilátásaink meglehetősen gyászosak

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

A Crash Bandicoot megalkotói új játékukkal még magasabbra teszik a lécet

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 70%

PRO EVOLUTION SOCCER

HARMADIK UTAS MEGOLDÁS

TÍPUS FOCI KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2001.11.16. PAL



Okocha rafináltan gyepnek álcázza magát



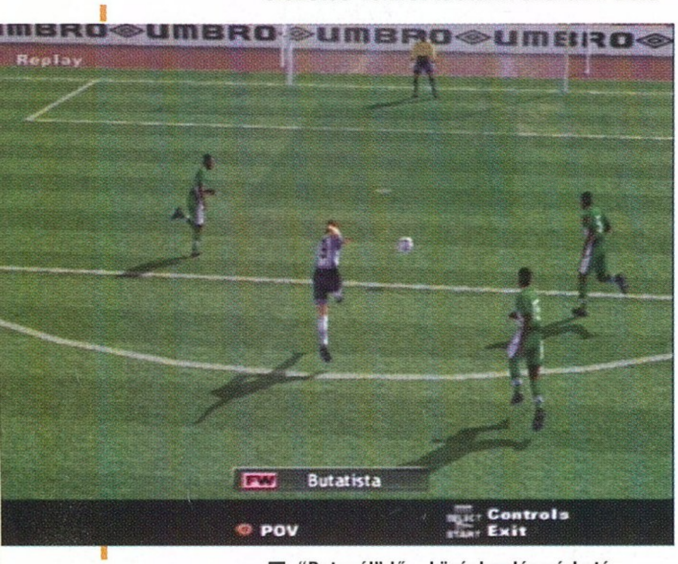
Ekkora gólt csak Grathnek lehet lőni...

Kicsiny szerkesztőségünk roppant elégedettséggel vette tudomásul, hogy megkezdődött az új szezon a focijátékok új bajnoki a címéért. Azt nemkülönben, hogy a sokszoros győztes FIFA és az új üdvöske (a TIF 2002) mellett egy harmadik versenyző, a Konami Pro Evolution Soccere is harcba indult. Túl nagy felhajtás mondjuk nem előzte meg a nevezését. A kiadó honlapján például egy árva szóval sem említik, hogy akadna ilyen játékuk, és promóciós anyagaikban sem szentelnek különösebb teret neki, ami két okból is érthetetlen: egyrészt olyan jeles PlayStation-sorozat PS2-leszármazottja, mint az ISS Pro (Japánban Winning Eleven néven futott); másrészt pedig mind megvalósítását, mind lehetőségeit tekintve akár titkos favoritja is lehet a fentebb említett bajnoki viadalnak. Mivel sajnos csak egy előzetes verziót tudtunk szerezni belőle, amelyből szemlátomást hiányzik néhány dolog, nem lett volna sportszerű a konkurenciával együtt tesztelni – az oroszlánkörmeit viszont már ebben a félkész verzióban is megmutatta.

A játékban egyaránt választhatunk nemzeti válogatottak és klubcsapatok közül. Utóbbiak között az előzetesben 52 szerepelt (30 európai, 10 amerikai és 6-6 ázsiai és afrikai), továbbá egy világválogatott. A magyar futball előkelő nemzetközi megítélését mi sem bizonyítja jobban, hogy ezek között kis hazánk aranylábú gyerekei is képviseltetik magukat, ha a világválogatottba még nem is delegáltunk túl sok résztvevőt... A klubcsapatokból 32 van a listán, köztük a legnevesebb európai csapatokkal, illetve nevenincs dél-amerikaiakkal, lévén utóbbiak városuk álneve alatt szerepelnek (a Boca Juniors például Buenos Aires néven). Utóbbi sajátosságnak nyilván az az oka, hogy mióta ennyi pénz forog az elektronikus szórakoztatás iparágában, a legtöbb sportág nemzetközi szervezetei kőkemény jogdíjakat követelnek a valós nevek szerepeltetéséért. Amelyik kiadó ilyesmire nem óhajt áldozni, az kénytelen rendszerint az eredeti nevek eltorzított változatát használni. Valami korlátozott licencet a Konami is vásárolhatott ez ügyben, ugyanis az európai és afrikai játékosok (csapatok) a saját nevükön szerepelnek, a dél-amerikaiak és az ázsiaiak viszont nem. Egy futballrajongónak egyrészt nevetséges, másrészt idegesítő, ha a három legnagyobb istent Butatista ("Butagól" – haha), Roberto Larcos és Ravoldi néven látja viszont, ezt azonban most egy ügyes huszárvágással elkerülték a fejlesztők: a játékban van egy szerkesztő menü, ahol a vagy kéttucatnyi jellemző alapján nemcsak teljesen új játékosokat kreálhatunk, hanem a már meglévőket is átszerkeszthetjük.

A csapatokat a szokásos barátságos meccsen kívül (ahol választható egy Európa-válogatott vs. Európán kívüli játékosokból álló válogatott presztízsmeccs is) temérdek sorozatban játszathatjuk: világbajnoki rendszerben, kontinentális kupaküzdelmekben, a Bajnokok Ligájának rendszere alapján, de persze saját bajnokságot (Konami Cup) is fabrikálhatunk. Ezek között az előzetes néhány részén egyelőre csak egy játékost tudott kezelni a masina, de mivel a helyük megvolt, a véglegesben már valószínűleg nyolc játékos játszhat majd egyszerre, és természetesen itt sem marad ki a kétjátékos kooperatív mód sem.

Ennyit a száraz adatokról, és most át is térhetünk azokra, amelyek igazán naggyá tesznek egy focit. Kezdjük mondjuk a vizuális résszel, amely egyfajta kompromisszum a két konkurens megoldásai között. A közelképeken ugyan látszik, hogy itt a játékosok kevesebb poligonból állnak, mint az ellenfeleknél, viszont hasonlítanak az eredetiekre (vs. FIFA), a textúrákat és az anatómiát pedig nem áldozták fel a poligonok oltárán (vs. TIF). A Pro Evolution Soccerben a játékot kilenc kameraállásból kísérhetjük figyelemmel, és úgy a játékosok animációja, mint a stadion és a közönség látványa alapján sem marad le különösebben a többiektől. A focijátékokhoz manapság már hozzátar-



"Butagól" lő – középkezdés várható



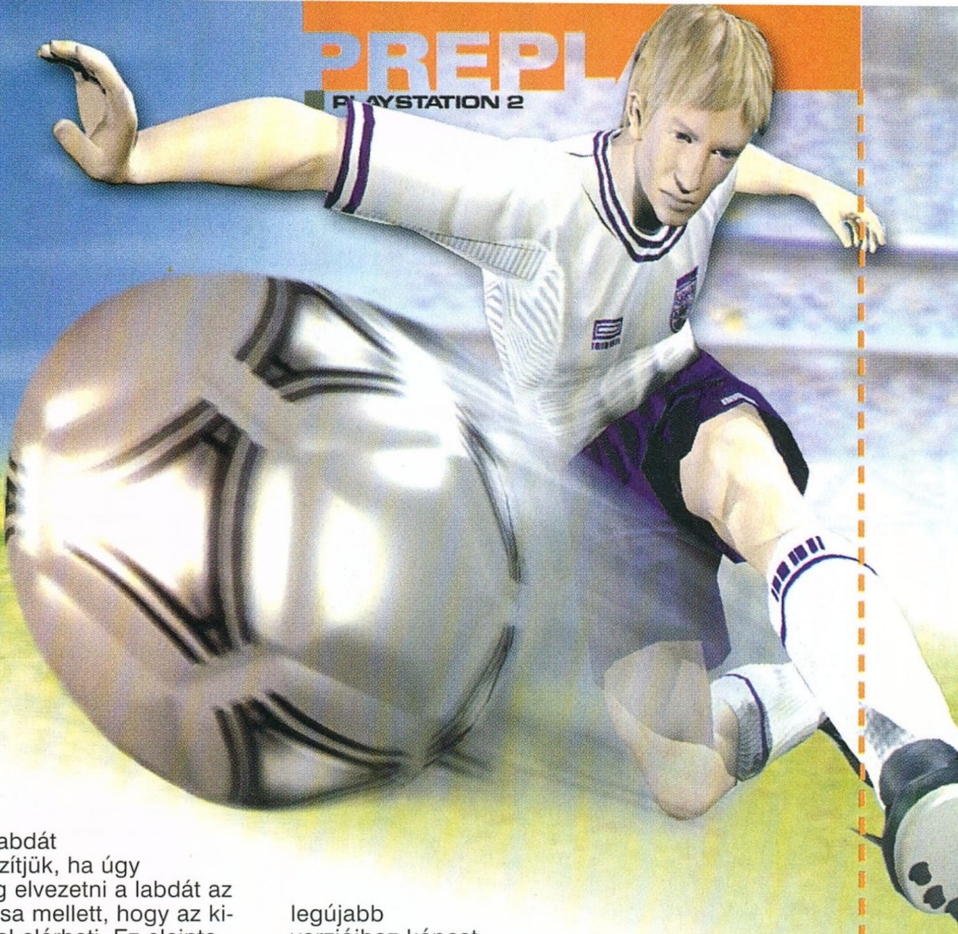
Újabb blamázs Argentínának...



Az "aranylábú gyerekek"



■ Egy ilyen derbin mindig telt ház van a virtuális Népstadionban



toznak a tv-közvetítések hangulatát idéző elemek (bevonulás, csapatfotó, tetszőleges kameraállásból követhető lassítások, amelyeket akár el is menthetünk a memóriakártyára stb.), ami most sem marad el, sőt a szünetekben itt még egy összefoglalót is megnézhetünk az elmúlt játékrész legizgalmasabb jeleneteiből, ami remek hangulati elem. (Ugyanide tartoznak például olyan apróságok is, mint hogy például külön megcsinálták Roberto Carlos jellegzetes nekifutását a negyven méteres szabadrúgásaihoz. Ha pedig már szabadrúgásoknál tartunk: ebben a műfajban szintén nagy spíler Chilavert – itt Chavilert – is, aki kapusként (!) nem egyszer vezette már a Boca Juniors góllövőlistáját. Mondjuk legalább annyi gólt is kaptak miatta, amikor nem ért vissza a kapujába – és ez így van ebben a játékban is!)

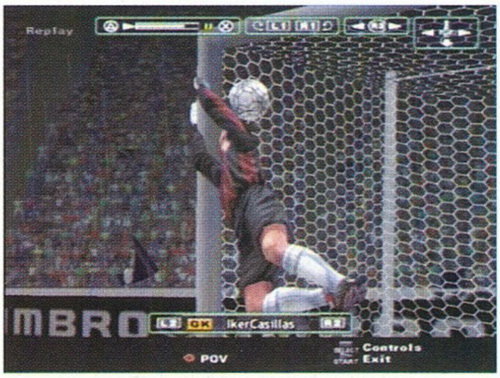
Ami a legszokatlanabb lesz a másik két focihoz képest, az kétségtelenül az irányítás megoldása. A kezelőbillentyűk itt is kettős funkciót látnak el, aszerint, hogy a játékosunknál van-e a labda vagy sem (passz/lövés-felszabadítás/kiugratás/beadás-szöktetés, illetve kétféle lökés/becsúszás), viszont ezek – szerintem – itt sokkal jobban megközelítik a valóságot, mégha eredményesség szempontjából kevésbé örvendetesek is. Példának okáért a kiugratás mindig jóval az emberünk elé megy, és rendszerint csak akkor sikeres, ha a támadó középpályás próbálja meg az ékekkel (és persze jó irányban húzzuk a kart) – a pálya más részén vagy betömörült védelem ellen alkalmazva majdnem mindig keresztezni fog az ellenfél valamelyik játékosa. Ugyancsak az élethűséget fokozza az az elem is, hogy a hátulról történő becsúszás majdnem mindig lapot, és gyakorta kiállítást eredményez. A legszokatlanabb megoldás azonban mindenképpen az automatikus szerelés sajátos intézménye: a labdát azonnal elveszítjük, ha úgy próbáljuk meg elvezetni a labdát az ellenfél játékosa mellett, hogy az kinyújtott lábával elérheti. Ez eleinte hisztérikus rohamokra ad okot a FIFA-hoz szokott játékosoknak, de idővel meg lehet szokni, sőt meg is lehet kedvelni, hiszen a valódi profi labdarúgásban is pontosan úgy működik a dolog, hogy aki sokat vezetgeti a bogyót, attól gyorsan elveszik (vagy fellökik). Az élethűség egyébként vonatkozik a gép elleni játékra is: a nehézségi szint öt fokozatban állítható (gyakorlottabb játékosoknak a hármas még egyenlő ellenfél ellen is a siker reményében játszható), de a legalacsonyabb itt nem "abszolút magyar" focistákat eredményez (mint mondjuk a FIFA-ban), hanem kevésbé kombinatív mesterséges intelligenciát.

A program audio része az előzetes verzióban még csak félig volt készen. A közvetítést két neves angol szakkommentátor követi el, bár repertoárjukból még nyilvánvalóan hiányzik néhány fordulat. (Az viszont már most elmondható, hogy tényleg követik a meccset.) Nagyon jól sikerült a közönség hangjának megvalósítása, különösen az, hogy mindig az adott nemzetre jellemző szurkolónótákat és biztatásokat halljuk, a meccs állásának függvényében változó hangerővel. (Nigéria törzsi dobjai például valamilyen okból teljesen elnémulnak, ha Grath koma nem az egyes szintű gép ellen játszik...)

Egy szó, mint száz: remek kis focijáték készül a Konami boszorkánykonyhájában. Vannak még ugyan apróbb hibák és néhány nagyon gépies momentum benne (a játékos néha minden ok nélkül átlépi a feléje guruló labdát; a saját térfélről történő "lövés" – vagyis felszabadító rúgás – szinte mindig ugyanolyan hosszú, és az ellenfél kapusának kezében landol; szöktetéseknél a gép néha automatikusan olyan játékosra vált, amelyik nincs is a képernyőn stb.), de ezeket egy három hónappal a megjelenés előtt álló verzióban találtam. Ha ezeket kijavítják, még a TIF és a FIFA legújabb verzióihoz képest is remek kis focijátékot üdvözölhetünk benne. Ha nem a legjobbat...



■ ...és szokásos végeredménye



■ Nem baj: a lepke megvan!



■ Beckham megfésülködött a mérkőzésre

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Ha az előzetesben látott apróbb hibákat kijavítják, akkor reális alternatíva lehet a két naggyal szemben.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

90%

RESIDENT EVIL

RESZKESS, GAMECUBE!

TÍPUS HORROR KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ CAPCOM JAPAN MEGJELENÉS 2002.02.22 JAPÁN



A Capcom Resident Evil-sorozata (Japánban Biohazard néven fut) mindig is a PlayStation legfőbb ütőkártyái közé tartozott. Igaz, mindegyik rész megjelent más konzolokra is, mégis, a játék PSX-en lett híres, és mindig ebből a változatból adták el a legtöbbet (eddig 610 millió amerikai dollárt hozott a Capcom konyhájára a sorozat). Az újgenerációs konzolok eljövetelével mindenki boldogan tekintett a jövőbe, hiszen különféle – hivatalosan ugyan meg nem erősített – híresztelések szerint a japán cég hatalmas erőbedobással készítette a sorozat negyedik részét mindhárom új géptípusra. Szeptember 13-án – érdekes módon ez GameCube japán boltokba kerülése előtti nap volt – a Capcom és a Nintendo közös sajtótájékoztatóra hívta a játékokkal foglalkozó újságok és weboldalak készítőit.

A két japán cég több meglepetéssel is szolgált ezen a sajtótájékoztatón. Az első az volt, hogy a tájékoztatót a RE-sorozatért felelős Shinji Mikami tartotta, ráadásul részt vett a rendezvényen Mr. Mario, azaz Shigeru Miyamoto is. Ez a két dolog már önmagában is sokat elárult a bejelenteni kívánt dolgok horderejéről, normális esetben ugyanis ezek az emberek azzal vannak elfoglalva, hogy a gondjaikra bízott fejlesztőcsapatot korbácsolják a gyorsabb munka érdekében, esetleg teljesen megváltoztatják az általunk leginkább várt programok egyikét (ugye, Mr. Zelda?!). Az igazi hírek azonban valószínűleg mindenkit váratlanul értek: a Capcom közölte ugyanis, hogy a következő hat Resident Evil-játék csak és kizárólag GameCube-ra fog megjelenni. Ez egyben azt is jelenti, hogy az, aki az elkövetkezendő 2-3 évben Resident Evilekkel akar szórakozni, annak bizony be kell ruháznia egy GameCube-ra. Az természetesen nem szivárgott ki, hogy a Nintendo mennyit fizetett egy ilyen kaliberű sorozat hat részének exkluzivitásáért; sőt, a hivatalos közlemény szerint nem is fizetett a cég, hanem a Capcom azért döntött így, hogy a sorozat rajongóinak csak egyféle konzolt kelljen megvennie – vagyis pusztán emberbaráti cselekedetről van szó. Na persze...

A szerződés keretében a Capcom átírja az eddigi Resident Evil-játékokat GameCube-ra, természetesen az első résszel kezdve, amely jövő márciusban jelenik majd meg Japánban,

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Igazán akkor látszik, hogy a Capcom fejlesztői mekkora munkát fektettek a Resident Evil újjáalkotásába, amikor összehasonlítjuk az új képeket az eredeti, PSX-es verzióval – persze ez a két gép tudása közti hihetetlen különbséget is jelzi. A felső képeken a kastély ebédlője látszik – az egyes tárgyak nagyon kevés poligonból állnak a PSX-változatban, valamint a textúrák is teljesen elmosódottak. A GameCube-os képen ezek a negatívumok eltűntek, de ami itt nekünk leginkább tetszik, az a fényhatások realisztikus ábrázolása: az előtérben lévő székre úgy vetülnek az árnyékok, ahogy az a való életben is történne.





A második pár képen a kastély első termét láthatjuk, és a változások itt is elképesztőek. A GC-s verzióban ezernyi poligonból álló csodálatos gyertyatartók díszítik a helyszínt, a falakat málladozó tapéta, részletesen kidolgozott ajtók és szekrények borítják, a padló csodálatos tükröződésére pedig külön felhívnánk a figyelmet.





A harmadik képpár szinte teljesen ugyanolyan körülmények között készült – A GC-s változatban figyelemre méltóak a fény- és árnyék-hatások, de itt talán még ennél is lenyűgözőbb, az, amit a falakkal műveltek: a csupasz felszín helyett részletesen textúrázott tapéta, az egyetlen, elmosódott kép helyett pedig több, részletesen kidolgozott festmény vár ránk.







Hol vagytok nyomorultak?!



Balról Miyamoto úr, jobbról Mikami úr- két zseni?

és ezt pár hónapon belül követi az angol nyelvű változat. Ezt az epizódot teljesen újjáalkotják, ami főként a grafikára igaz, mert nagyon úgy néz ki a dolog, hogy a RE lesz a közeljövőben megjelenő legszebb GameCube-játék. A látvány tupírozásán kívül kicsit megvariálják majd a fejtörőket, az egyes tárgyakat máshol helyezik majd el, hogy az eredeti verzió ismerői is találkozzanak újdonságokkal. A közkézre adott videóból több dolgot is leszűrhettünk: a zombik kinézete sokkal félelmetesebb lesz, ráadásul a sérülési rendszerük a Soldier of Fortune-ben tapasztaltakkal vetekszik: egy szerencsés találat a rakétavetőből csak egy nyálkás csomót hagy belőlük, azt viszont minden különösebb probléma nélkül elviselik, ha pár kés



Egy zajos bumma a fejbe!



Megnyerő helyszín (felhívnánk a figyelmet az árnyékhatásokra)

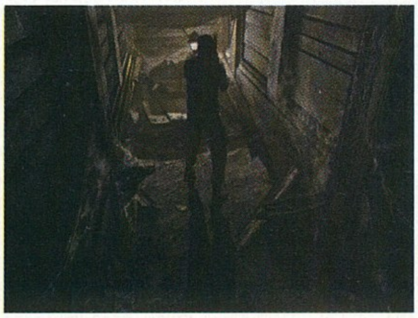


Lemegyek a pincébe egy kis borért

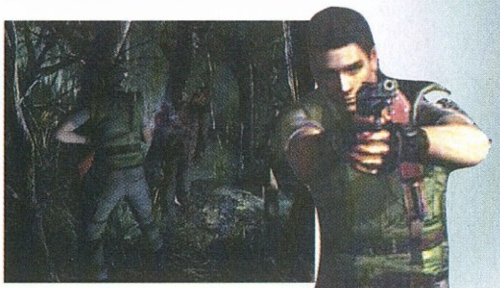
áll ki a fejükből. A zombikat (és persze a többi dögöt is) okosabbá tették: például már tudják használni a kilincset, ezért nem segít rajtunk, ha átlépünk egy másik szobába. Az is könnyen leszűrhető a látottak alapján, hogy a program sokkal félelmetesebbé válik, hiszen mind a helyszínek, mind a hangok élethűbbé váltak (főként ha rendelkezünk valamilyen Dolby Surround hangrendszerrel; ekkor minden valószínűség szerint gyakori látogatói leszünk a legközelebbi szív- és idegklinikának).

Az első részen kívül a Capcom átírja a RE2-t, a RE3: Nemesist, valamint a nemrégiben PS2-re is megjelent Code: Veronica X-et is a Nintendo új gépére, ezek azonban nem mennek majd át akkora átalakuláson, mint az első epizód, csak a grafikát javítják fel némileg. Ezek tehát nem fognak olyan jól kinézni, mint az első rész (minden képünk abból származik), ám annak, aki PSX-en félte végig a sorozatot, annak azért hatalmas fejlődést fognak jelenteni. Érthető, hogy a Capcom nem akar éveket tölteni az átiratok készítgetésével (ha minden új verzióba annyi időt fordítanának, mint az elsőre, akkor a Code: Veronica csak 2003-ban vagy 2004-ben készülne el), sokkal inkább a teljesen új részekre akarnak koncentrálni. Az új részekre, hiszen a Nintendo megszerezte gépére a Resident Evil Zero, illetve a Resident Evil 4 exkluzív jogait – ez hatalmas lökést adhat a konzol eladásainak. Ezekről eddig nagyon keveset lehet tudni, az mindenesetre biztos, hogy Shinji Mikami "minden eddiginél ijesztőbb" játékokat ígér, valamint a Resident Evil 1 átiratához megírt engine továbbfejlesztett változatát fogják használni, ami garancia arra nézve, hogy mindenki elájul majd tőlük.

A játékipar mai helyzetében tisztán felismerhető az a folyamat, hogy a konzolgyártók minél több exkluzív játékot kívánnak megszerezni, ehhez nem sajnálva a szükséges tőkét. Gondoljunk a The Matrix Xboxos megszerzésére (itt állítólag ötmillió dollár cserélt gazdát) a Microsoft által – igaz ugyan, hogy kijön a játék más konzolokra is, de azok a verziók egyrészt fél évet késni fognak, másrészt a felét sem tartalmazzák majd az Xboxosnak. A Sony sem marad ki ebből a buliból – mivel kiderült, hogy a Microsoft rávette az Eidost, hogy a Blood Omen 2-t adják ki az ő konzoljukra is, a japán cég gyorsan beruházott a

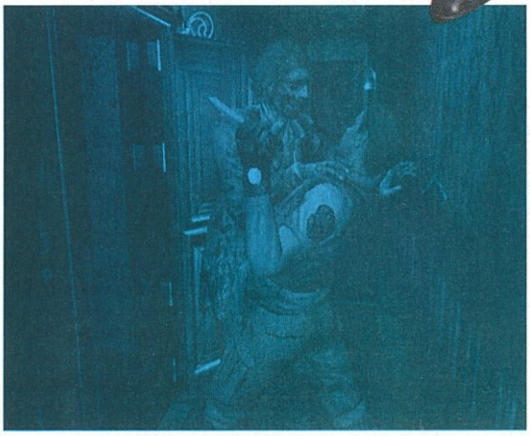


Még jó, hogy nem vagyunk arachnofóbiások

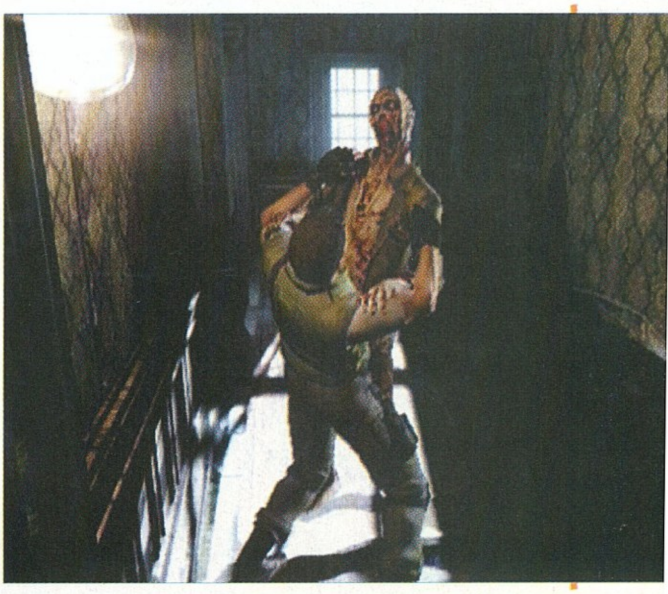


Zombi ül a fűben...

Soul Reaver kizárólagosságába. Ebben a "játékban" a Nintendo eddig nem vett részt, ám már első próbálkozásuk totális sikernek ígérkezik. Könnyen lehet, hogy ez a manőver a GC túlélését biztosítja, hiszen az eddigi eladási adatok nem túl vidámak – viszont ha a sorozat minden rajongója fog venni egy GC-t, hogy Resident Evilezhessen, akkor talán nagy bajuk már nem lehet...



Nicsak, ki lapult a szekrényben?



Szabad egy táncra?

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

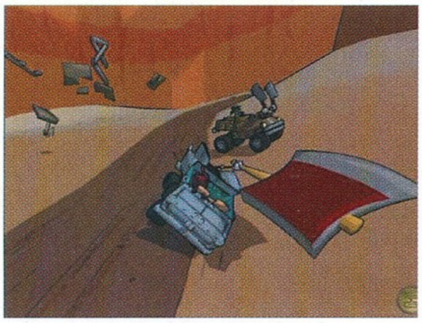
Az első, teljesen átdolgozott rész és az újak mindenkinek kötelezők, a többi csak a fanatikusoknak.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 30%

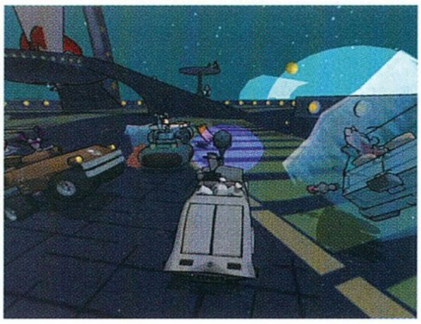
CEL DAMAGE

UNREAL TOONAMENT

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ EA FEJLESZTŐ PSEUDO INTERACTIVE MEGJELENÉS 2001.11.15 NTSC



Igaz, neki kettő van, ám az enyém nagyobb



Kicsit fagyos itt a hangulat



A Fa testápoló – mint mindig – most is megbízható

Manapság nagy keletje van azoknak az autós játékoknak, ahol nem feltétlenül az a cél, hogy elsőként haladjunk át a célvonalon, hanem az, hogy a többieket amortizáljuk halálra. Szeptemberi számunkban olvashattatok a stílusteremtő Twisted Metal legújabb inkarnációjáról, és előző számunkba is jutott egy ilyen próbálkozás. Szerencsére a leendő Xbox tulajdonosok sem maradnak ilyen stílusú játékok nélkül, az első ilyen program a gépre az azzal egy időben megjelenő Cel Damage lesz.

A Cel Damage megpillantásakor először mindenkinek a fantasztikus grafika tűnhet fel. Nem azért mintha annyira realisztikus lenne – pont ellenkezőleg! Szinte egy az egyben olyan, mint valami kretén rajzfilm – sehol egy egyenes vonal, minden szereplő idiótán néz ki, és hatalmas fegyvereket használnak a küzdelemben. A grafika a Jet Set Radio által divatba hozott cel shading eljárást alkalmazza (nem véletlen, hogy az lett a játék neve, ami), megspékelve pár szép effekttel (ilyen például az, hogy az egyes járművek önmagukat is árnyékolják). A stílusos játékot az engine hihetetlen gyorsasággal mozgatja, még négyjátékos mód esetén is – ez jelen esetben nem csak egy sablonos ígéret a fejlesztőktől, az ECTS-en kiállított majdnem végleges verzió alapján mindenki meggyőződhetett erről.



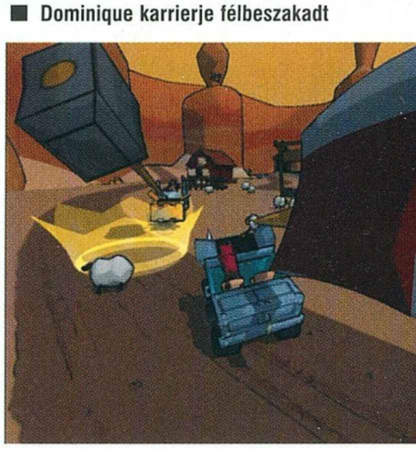
A Cel Damage azonban egy ponton lényegesen eltér a Twisted Metal-vonaltól, mégpedig irányításában. Mivel még csak a látszatát sem kellett megtartani annak, hogy igazi autókról van szó, a járművek vezetésében semmi realisztikus nincs, ezzel is erősödik a rajzfilm-érzés. A készítők is jobban szeretik az Unreal Tournamenthez, illetve társaihoz hasonlítani a játékot, azzal a különbséggel, hogy itt egy katona helyett egy autót irányítunk (például szinte egy helyben meg tudunk fordulni, ami elképzelhetetlen lenne mondjuk a TM-ben). Érdekes, hogy a valóságtól meglehetősen messze álló vezetés mellé realisztikus fizikát kapcsoltak a fejlesztők; az egyes robbanások, ütközések – a körülményekhez képest – valósághűen hatnak a járművekre.

Társaink amortizálásában 36 fegyverrel vehetünk majd részt – ebből tíz személyhez kötött, tehát ezeket csak egy-egy versenyző használhatja, viszont a maradék is elég lesz ahhoz, hogy megkeserítsük a körülöttünk levők életét. Megemlítendők a közelharci fegyverek, mint a balta, a kalapács vagy a baseballütő. Ezek is debil stílusban készültek, a fejsze körülbelül háromszor akkora, mint az autók – meglehetősen mókás látvány, ahogy lóg a kocsi elejéről. Természetesen vannak az ilyen játékokban már megszokott fegyverek is, mint a rakéta vagy a gépágyú, ezek mellett azonban van pár egyedi is, mint a fagyasztóágyú (ha eltalálnak vele, akkor 15 másodpercig jégkockává változunk) vagy a daráló, ami igen kellemetlen élményeket szerez a beszippantott áldozatoknak. Meglehetősen különleges eszköz a propeller is, amivel kis ideig a levegőbe emelkedhetünk, és kis szeretetcsomagokkal kedveskedhetünk az alant tombolóknak (értsd: lebombázhatjuk a nyomorultakat). A fegyverek hatásai nagyszerűen vannak megcsinálva, egy sikeres kalapács-ütés hatására az ellen kétdimenzióssá válik, a balta pedig kettőbe is vághat egy ellenfelet (az ECTS-en egyszer egy ilyen félbevágott autó mindkét része a lendület hatására bevágódott egy katapultba, majd ezek pörögve kivágódtak az égbe, az egyiken meg ott ordibált a sofőr – persze csak landolásig).

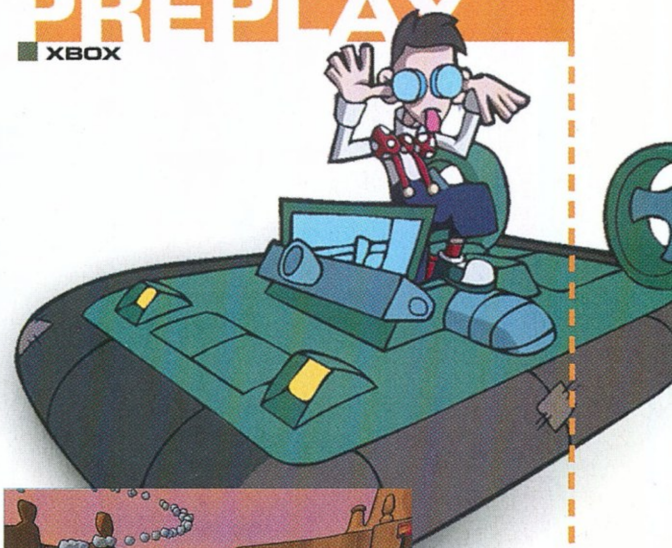
A versenyben egyébként meglehetősen díszes kompánia vesz részt, többek között van egy domina (Dominique, aki egy rózsaszín kocsiból osztja a halált) és egy démon is, akit túlzásba vitt kegyetlenkedései miatt



Dominique karrierje félbeszakadt



Az állatvédők tiltakozása ellenére folytatódik a birka-mészárlás

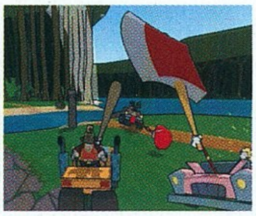


JÁTÉKMÓDOK

Flag Attack: A minden FPS-ben kötelező Capture The Flag "kissé" átalakított verziója hatalmas mulatságnak ígérkezik. Ezekben a versenyekben is heten indulnak, a cél viszonylag egyszerű: fel kell szedni a pályáról négy zászlót, és ezzel el kell jutnunk a pálya közepére – ha sikerül, nyertünk. Természetesen ez nem lesz ilyen egyszerű, mint ahogy hangzik, már csak azért sem, mert a többiek sem tétlenkednek – a pálya ugyanis tele lesz felszedhető fegyverekkel, és ha meghalunk, akkor a zászlókat elveszítjük, mindent kezdhetünk elölről (idézet az egyik fejlesztőtől: semmi sincs közel ahhoz az érzéshez, amikor sikerül valakit kilőni a győzelmét jelentő kör előtt két centivel). További problémákat okoznak maguk a zászlók is, azok ugyanis – a hasonló játékoktól eltérően – nem várnak békésen a játékosokra, hanem megpróbálnak elölü(n)k elszaladni. Hihetetlenül mókás látványt nyújtanak, ahogy a lábaikon próbálnak iszkolni, az meg pláne, amikor lelövünk valakit, és a nála lévő zászlók gyorsan szétszaladnak a pályán. Már maga az idióta ötlet is díjat érdemelne...



Smack Attack: A tradicionális Deathmach-mód, természetesen ez is meg van kavarva. Nem fragre megy ki a játék, hanem ún. Smack! pontokat kell gyűjtenünk. Amikor megsebzünk valakit, akkor kapunk ilyen pontokat, és aki előbb összegyűjt 500-at, az a forduló győztese. A kapott pontok mennyisége a használt fegyvertől függ – minél könnyebb elérni a találatot az adott cuccal, annál kevesebb jutalmat kapunk érte. Ennek alapján a nyomkövetős rakéták, gépfegyverek nem eredményeznek sok pontot, ellentétben mondjuk a baseball-ütővel, amit csak közelről, jól helyezkedve lehet használni. Ha a környezetet felhasználva sikerül valakit megcsapnunk, akkor is kapunk pontokat, hasznos lehet valaki alól kilőni egy hidat, vagy kőomlást indítani pár jól irányzott lövéssel.



Gate Relay: Ez a mód tulajdonképpen egy brutális versenyfutás. A pályán van két kapu, nekünk az a célunk, hogy 10-10 alkalommal (természetesen felváltva) haladjunk át rajtuk. Ha egyedül lennénk, ez nagyon könnyű lenne, ám a sok fegyverrel díszített pályán nehéz dolgunk lesz.



száműztek a Pokolból. Itt van aztán Bruno, aki civilben Elvis-imádó és bulldózersofőr, valamint Fowl Mouth a harmincas évek Amerikájából – mivel akkor a rajzfilmek nem voltak színesek, ő csak a szürke különböző árnyalatait tudja felmutatni. Hogy senkit se hagyjunk ki, szólnunk kell még Violetről (a leírás szerint ő egy "teen anime demon girl") és Flemmingről is (az ő jellemzése is tanulságos: őrült aszociális gyíkarc). Rajtuk kívül még négy rejtett karaktert hozhatunk elő, amennyiben a főellenséget mindhárom pályáján mindhárom üzemmódban legyőzzük. Mivel a négy világ az Űr, a Sivatag, a Dzsungel és Erdély, mi arra tippelünk, hogy az előhozható karakterek között lesz egy UFO, egy cowboy, egy Tarzan-imitátor és persze a kihagyhatatlan Drakula (utóbbi az egyik képen látszik is).

Legnagyobb baj a játékkal talán az lesz, hogy nem lehet több gépet összekötni (vagy legalábbis eddig még ilyesmiről nincs szó), a multiplayer egyetlen lehetősége a két-, illetve négyfelé osztott képernyő. A megjelenési dátumból adódóan nem lesz lehetőség on-line játékra sem. Egyébként minden pályán, minden módban hét versenyző indulhat, ebből tetszőleges számú lehet ember által irányított (egyszerre persze csak maximum négy).

A Pseudo Interactive fejlesztői nemrég bejelentették, hogy befejezték legújabb programukat, és a Cel Damage tulajdonképpen készen van. A jól megérdemelt kéthétnyi pihenő után (ez legnagyobbrészt alvásból és CD-zésből állt – utóbbi már nem a tesztelés, bugok kiszűrése miatt, hanem puszta élvezetből) már vissza is tértek kanadai bázisukra, és megkezdték a játék második részének előmunkálatait. Pár információt már elcsöpögtettek erről, a legfontosabb újítás az internetes játék lehetősége lesz, minden energiájukat ennek élvezetessé tételébe fektetik majd a srácok. Elvileg pont egy év múlva el is készülnek vele.



Az egyes vágányra pszichopaták érkeznek, kérjük, vigyázzanak!



Ott valakit nagyon elkaptak a rakéták



Zűr az űrben



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Hihetetlenül mókás, egyedi grafikájával kötelező darab lesz!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%



TIME SPLITTERS

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Time Splitters PS2-játékot sorsolunk ki:

Hány multiplayer játékmód van a játékban?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Time Splitters-játék. Beküldési határidő: 2001. november 1.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK

EUROPEAN CHAMPIONS LEAUGE

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db European Super League PlayStation-játékot sorsolunk ki:

Ki nyerte tavaly a Bajnokok Ligáját?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! European Super League-játék. Beküldési határidő: 2001. november 1.



NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



BLOODY ROAR 3

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Bloody Roar 3 PS2-játékot sorsolunk ki:

Ki a játék magyarországi forgalmazója?

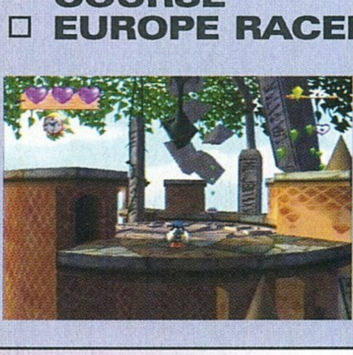
A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Bloody Roar 3-játék. Beküldési határidő: 2001. november 1.

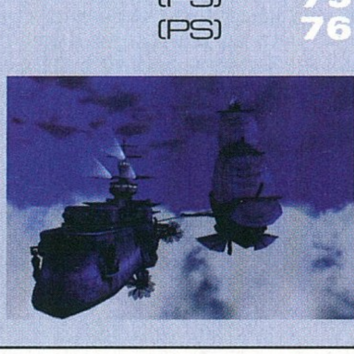


PLAYTEST

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ: a pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, és egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt").

TARTALOM







KLONOA 2

ÁLOMUTAZÁS LUNATEÁBAN

TÍPUS PLATFORM KIADÓ NAMCO FEJLESZTŐ NAMCO MEGJELENÉS 01.07.25 NTSC

Amikor a színesfilm-technika korszaka beköszöntött, érthető módon már senki sem akart fekete-fehér mozit forgatni – de mégis: idővel egyre több rendező fedezi fel újra és újra a fekete-fehér képvilág sajátos varázsát. Hasonló ment végbe a videojátékok világában is: amióta a legtöbb játékrajongó a textúrákért és a 3D poligonokért van megőrülve, a 2D-s játékokat teljesen elhanyagolják. Pedig milyen nagyszerű mulatságok is voltak Mario SNES-es vagy Sonic Megadrive-os kalandjai! Még szerencse, hogy azért időről időre felbukkan egy-egy kezdeményezés a klasszikus stílus feltámasztására, így a régi vágású, 2D-s platformjátékok még nem haltak ki teljesen. Sőt nemcsak hogy nem haltak ki, de még tovább is fejlődtek, lévén megoldható, hogy úgy hanyagolják azt a bizonyos "Z koordináta tengelyt", hogy ez a grafikán egyáltalán ne látszódjon meg. Erre kiváló példa a 98-ban megjelent Klonoa, amelyet a legegyszerűbben így lehetne leírni: képzeljünk el szemgyönyörködtető 3D-s pályákat, amelyeken azonban csak egy keskeny úton járkálhatunk. Ilyen volt a Klonoa, aminek az idén immáron természetesen PS2-re jött ki a folytatása.



Klonoa madaragol



Hohó! Ennek a nyuszinak pajzsa van!

Üdvözlünk Lunateában!

A Klonoa 2 egy mesebeli világban játszódik, nem túl bonyolult cselekményszövéssel. Ahogy az egy mesében elvárható: a jó harcol a gonosz ellen, vagyis a fény a sötétség ellen. Kajla fülű hősünk, Klonoa egy ún. álomutazó, azaz egy olyan kiválasztott, akinek meg kell mentenie nevezett álomvilág, Lunatea békéjét. (Klonoa régebbi ismerői már ennyiből láthatják, hogy a folytatás teljesen új helyszínen játszódik – új barátokkal, új ellenségekkel, és új szabályokkal.) A játék kezdetekor Klonoát a Könnyek Tengere veti a sziget partjára, s már épp repülőjükkel felszednék őt valami sötét ábrázatú fazonok, amikor a parton felfigyel hősünkre Lolo és Popka. Lolo egy kedves kislány, aki papnőnek készül, Popka pedig az ő hűséges társa – hogy utóbbi milyen állatfajt képvisel, azt meg nem tudom mondani. Na nem mintha a Lunateát benépesítő többi lény hovatartozását meg lehetne állapítani… (Ha már itt tartunk: figyelemre méltó a sajátos nyelvjárás is, ami ember számára tökéletesen érthetetlen – még szerencse, hogy feliratozzák a játékot.) Alighogy kihalászták a tengerből Klonoát, rögtön egy küldetés várja. Egyengetnie kell az ifjú papnövendék útját: Lolónak meg kell szólaltatnia a Harmónia Harangjait, amelyek Lunatea négy királyságában, négy toronyban találhatók. Lolo ezt a szertartást csakis az álomutazók (azaz hősünk) gyűrűjével egyesülve képes megtenni. Az egész műveletre azért van szükség, mert létezik egy ötödik, egy sötét harang is, ami a teljes káoszt idézi elő, s ami már meg is bolondította az összes papnőt szerte a vidéken – később ezért is "szenteli" a bölcs próféta, Baguji nyomban papnővé Lolót, amint felkeressük őt.

Kapd el a grabancát!

Amilyen a sztori, olyan maga a játék is. Ne számítson hát senki holmi vérbő akcióra: gonoszok csak amolyan vicsori, ostoba, esetlen lények, amik egyszerűen kipukkadnak, amikor

Mi is az a 2.5D?

A Klonoa 2 egy ún 2.5D-s játék, mely elgondolást még anno 1994-ben a Sega ötlött ki a Saturnra készült Clockwork Knighttal. PlayStationön '96-ban a Crystal Dynamics tovább tökéletesítette a stílust a Pandemoniummal, majd két évre rá jött a Klonoa első része, amiben végül teljesen kiforrta magát a dolog. A „2.5D" magyarra fordítva annyit jelent, hogy klasszikus 2D-s játékmenetet "erőltetnek bele" 3D-s környezetbe. A táj térbeli kidolgozása teljesen tökéletes, de a főhős ettől függetlenül csak egyetlen síkban közlekedhet. Szó se róla: ezt a síkot úgy "görbítgetik", és olyan látványos kameranézeteket alkalmaznak, hogy egyáltalán nem is hiányzik a teljes mozgásszabadság. Nos ez a technika lett a Klonoa 2-ben most a tökélyig fokozva. Teszem azt: ha egy hatalmas szakadékhoz közeledünk, a kamera felemelkedik a magasba, s lefelé bámulva érzékelhetjük a tátongó mélységet. Tegyük hozzá, hogy ennek gyakorlati haszna is van, hiszen adott esetben mindig látni, hogy honnan és hova tudunk eljutni, sosem kell az ismeretlenbe zuhannunk.





■ A húsevő növény reggelizik



végzünk velük. Az egyszerűbb ellenfeleket többnyire kövér, színes nyuszik, illetve repülő nyuszik képezik (a hivatalos megnevezésük Moo), s az egyéb lények is inkább viccesek, mintsem rémisztő külsejűek.

Bár a bevezetőben a klasszikus platform stílus reinkarnációjáról beszéltem, a Klonoa 2 a sajátos 2D-s világát leszámítva nem teljesen szokványos platformjáték. Elég, ha csak azt említjük, hogy az ellenfelek folyamatosan újratermelődnek, de ez egyáltalán nem hátráltatja a játékost, sőt: nélkülük nem is lehetne továbbjutni. Az ellenfelek ugyanis legalább annyira segítenek az előrejutásban, mint amennyire akadályt képeznek. E látszólag paradox helyzetre az a magyarázat, hogy ellenségeinket felhasználhatjuk céljaink érdekében: megragadva a grabancukat nekihajíthatjuk őket egyéb rosszakaróinknak, vagy "ugródeszkaként" hasznosíthatjuk őket. (Ha Klonoa kezében nincs semmi, akkor dupla ugrást alkalmazva csak egy kis ideig képes repülni, ha viszont nála van egy ellenség, akkor magasabbra ugrik. A játékban rengeteg olyan hely van, amiket csak másokon felkapaszkodva lehet elérni – ezért nélkülözhetetlenek is lesznek a lépcsőfokokként funkcionáló gonoszok.) Utóbbi esetben egyébként a delikvenst lefelé fogjuk hajítani, ezzel a módszerrel tehát egyben felülről támadhatunk. Érdekes jelenség az is, hogy a kamera felé, illetve "befelé" a képernyőbe is hajigálhatunk, ami többnyire bónuszok eltalálásához szükséges.

"Még szerencse, hogy azért időről időre felbukkan egy-egy kezdeményezés a klasszikus stílus feltámasztására, így a régi vágású, 2D-s platformjátékok még nem haltak ki teljesen."

Klonoa két alapvető technikája tehát az ellenségek dobálása, illetve a dupla ugrás, de ezeken kívül még számos eszköz, illetve lény is segít minket. Vannak például a nevezett nyulaknak óriási példányai, amiket nem dobálni kell, hanem csak elkábítani őket, ami után szó szerint átmászhatunk rajtuk. Vagy ott van az ún. Kiton, ami egy olyan lény, amibe belekapaszkodhatunk, s aztán helikopterezhetünk vele – már amíg el nem tűnik. Olyan lény is van, amelyik a közeledtünkre annyira felhúzza magát, hogy majd megpukkad, s ezáltal mint időzített bomba használható. Ezek mellett vannak olyan kristályok, amiket megpendítve ajtókat nyithatunk, ha sikerül egyszerre megszólaltatnunk őket. Vannak kapaszkodók, amikbe beakaszthatjuk a gyűrűnket, és vannak olyan kristályképződmények is, amik az utunkat állják el. Az ilyen torlaszok eltüntetéséhez a kristály színétől függően 2-3 ellenfelet is egyesíteni kell egy ehhez rendszeresített eszközzel, amiből aztán így varázsoljuk elő a megfelelő színű "kulcsot". A különböző lények és eszközök kombinálásával olyan logikai fejtörők elé állítanak minket, hogy bizony arról sok játékfejlesztő példát vehetne.

Bár dicséretnek furcsán hangzik, a pályatervezők sikeresen lopkodtak össze néhány elemet más játékokból is. Gondolok itt elsősorban a Sonic Adventure-beütésre: igencsak ismerős az effektus, amikor bizonyos ágyúkkal kilőve hősünket hatalmas mélységek felett repülünk át, és egyébként is: pályák között is akad egy-két kiköpött "Sonicos". Az átlagos, 2D-s "vonalvezetésű" pályák mellett ugyanis van néhány speciális is, mint amikor lefelé csúszunk egy hómezőn, és kerülgetni kell az akadályokat, avagy egy patakban szörfözünk, s hősünket szemből látjuk, miközben a háta mögül előre törő szörnyek elől kell kitérnünk. Az ilyen pályáknál a kikerülő manővereken kívül még gyorsítani és lassítani is lehet. Amikor egy kicsit már ráunnánk a sok ugrabugrára, nagyon jól időzítve mindig egy ilyen rész hoz egy kis változatosságot.

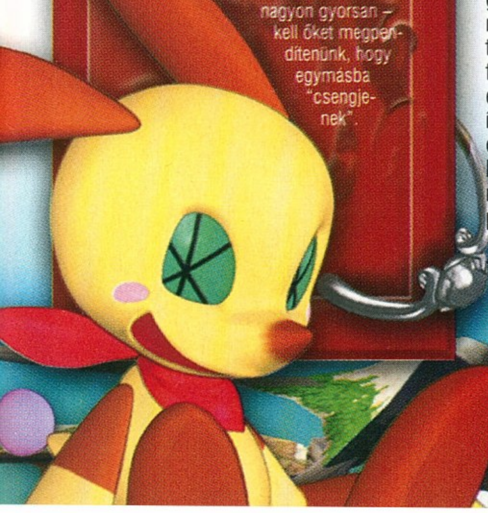
Nehézségek, riválisok

A pályák a klasszikus módszerrel következnek egymás után, tehát miután végzünk egy helyszínen, megjelenik Lunatea térképe, s azon rajzolódik ki a továbbvezető út. Pirosan villog a következő meglátogatandó hely, amely jelzés kiváltképp akkor hasznos, amikor több irányba mehetünk. (A mentési helyek közül is mindig pirossal van megjelölve az aktuális.) Amikor továbblépünk, természetesen a kerettörténet is bonyolódik tovább – az állandó harangozás ugyebár önmagában nem lenne túl izgalmas... Hamar kiderül, hogy hőseinknek riválisaik akadnak: a már említett légi kalózok megpróbálják lemásolni az álomutazók gyűrűjét, és azzal – legalábbis saját állításuk szerint – ők is a világot kívánják megmenteni. Szemlátomást meg akarnak előzni



Lunatea rejtélyei

Szív – Egységnyit tölt az energiánkon.
Dupla szív – Teljes „energiafröccs"
Ékkő – Kétféle ékkövet vehetünk fel: a zöldek egyet, a kékek ötöt érnek. 100 ékkőért egy extra életet kapunk, ha pedig egyazon pályán sikerül 150-et begyűjteni, azzal képeket nyithatunk meg Momett galériájában.
Tündér – Az utánunk repülő tündér rövid ideig megduplázza a begyűjthető ékkövek értékét
Ébresztőóra – Az ébresztőórák ellenőrzési pontként funkcionálnak: halálozás esetén az utolsónak elhagyott órához kerülünk vissza.
Tojás – A tojásokban általában energiabónuszok, puzzle-darabok, netán érmék (jutalom életek) rejtőznek, s az ellenfelekkel törhetjük fel őket. Gyakran a pályától oldalvást helyezkednek el, illetve vannak láthatatlan tojások is, amiket csak akkor venni észre, amikor elhaladunk mellettük
Kulcs – A kulcsokkal értelemszerűen ajtókat nyithatunk. Általában a kérdéses ajtóktól nem messze lelhetünk rájuk.
Kristályok – Ezek a kristályok valójában kapcsolók. Ha netán több is van belőlük egy helyen, akkor egymás után – nagyon gyorsan – kell őket megpendítenünk, hogy egymásba "csengjenek".



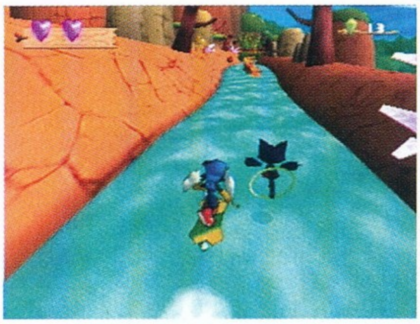


■ Mire jó egy inga? Például utat törni...





■ Ha szemen spriccelem, akkor talán békén hagy?



■ Megvagy, te tolvaj!

minket, s ennek érdekében nem átallanak bazi nagy robotokat küldeni ellenünk. Többször is meg kell tehát küzdenünk velük, illetve a teremtményeikkel – habár a legvégén kiderül, hogy azért nem is annyira rosszak, mint amennyire látszanak.

A főellenségek valami eszméletlen ügyesen vannak kitalálva, náluk mutatkozik meg igazán, hogy a 2D-s játékmenet ellenére egyáltalán nem árt néha 3D-ben gondolkodni. Konkrét példát említve: a bejárható pályaszakasz mondjuk egy kört alkot, azaz teljesen körbejárhatjuk az adott főgonoszt. Aztán elkezdhetünk gondolkodni, hogyan is tovább – merthogy természetesen ahány visszataszító óriással találkozunk, annyi különböző taktikát kell kitalálnunk ellenük. Mindegyikük más támadásokkal próbál elkapni minket és mindegyiküknek más a sebezhető pontja. A támadható részeket általában nem nehéz megtalálni, noha van egy-két trükkös egyéniség. Például van egy fickó, aki tulajdonképpen egy bohóc és egy virág ötvözete – nevezzük hát Mákvirágnak: ő miután ide-oda görgettük egy darabig, végül egy "pohár" alakú pajzs alá bújik. Kifüstölni alóla csak úgy lehet, hogy előbb felborítjuk, s alulról támadunk be a körbe-körbe guruló "pohárba".

Strapáljuk magunkat!

A harangok keresése közben különböző színű drágaköveket gyűjtögethetünk, ami talán nem





Klonoa
Lunatea világában csak úgy emlegetik Klonoát, mint „az álomutazó". A játék főhőseként olyan kalandba keveredik, ami befolyással lesz ennek az álomvilágnak a sorsára. Mindig pozitívan gondolkodik és cselekvésre kész, energikus és kíváncsi természetű fiú – ideális kiválasztott.



Lolo
Egy kislány, aki a gyűrűjébe költözve együtt utazik Klonoával, s együtt éli át a kalandokat. Nemes lelkű, komoly, de néha elég szétszórt. Papnő szeretne lenni, s ezáltal Lunatea világát jobbá tenni, de ahányszor csak nekifut a vizsgáknak, állandóan megbukik rajtuk.



Popka
Lolo legjobb barátja és önjelölt mentora. Éles nyelvű, erőszakos és kicsit nehéz felfogású. Mentségére legyen mondva, hogy nagyon kedveli Lolot. Nem lehet nem szeretni őt – legalábbis állítólag...



Leorina
Egy kalóz-csajszi, aki el akarja lopni Klonoa gyűrűjét, s ezzel minden valószínűség szerint a káoszt elhozó ötödik harangot kívánja megszólaltatni. Hideg fejű és ravasz. Társa, Tat, valamint jónéhány szörny segíti őt, úgyhogy gyakran okoz kellemetlenséget Klonoának.



Tat
Leorina pimasz csatlósa. Vidám, modern „kislány", igazi bajkeverő. Leorina társaságában gyakran feltűnik a színen, s szemtelenül provokálja hőseinket.



Baguji
Lunatea leghíresebb jövendőmondója, aki megjósolta Klonoa érkezését is. Tulajdonképpen ő bízza meg Lolot és Klonoát Lunatea megmentésével.





Ezt nevezik ugyebár einstandnak





Jókora ugrás lesz...

meglepő ebben a stílusban (ahogy az már csak szokás, százért kapunk egy életet), viszont az figyelemre méltó mozzanat, hogy az összegyűjtött kövek számát a gép elraktározza – lehet tehát vetélkedni, ki talált meg többet. A rekordjaink javítása érdekében a pályák bármennyiszer meglátogathatóak, tehát ha már tovább is jutottunk az adott szakaszon, újra és újra nekivághatunk a kőgyűjtögetésnek. Hasonlóképpen a főgonoszokkal is meg lehet újra mérkőzni – itt a célt nyilván mindenki kitalálja: a legyőzésükhöz szükséges időből faraghatunk le. Az eredményeinkkel pedig nemcsak a haveroknak dicsekedhetünk el, hanem Momettnek is. Momett egy fura figura, akivel a Joilet vidámparkvilágban, "Mákvirág" legyőzése után találkozunk. Momett mindenféle bónusszal jutalmazza a teljesítményünket: ha egy-egy pályán összegyűjtünk 150 drágakövet, egy-egy képet nyit meg az "emlék képtárlatban".

Szintén ő jutalmazza a pályákról begyűjthető csillagokat is. A csillagok tulajdonképpen puzzle-darabokat jelentenek: minden pályán nyolc darabból rakhatunk össze egy-egy képet, s ezzel kis figurákat nyerhetünk. Nyolc bábu összeszedésekor Momett egy extra pályát nyit meg, újabb nyolcért pedig egy másodikat.

Érdekességként mindenképp megemlítendő, hogy bár a Klonoa 2 alapvetően egyjátékos játék, a második irányítóval Popka segítő karakterként aktiválható – jóllehet olyan korlátozottak a mozgáslehetőségei, hogy kissé túlzás lenne ezt a dolgot kétjátékos módnak nevezni. A másik játékos inkább csak besegíthet Klonoának: például felrúghatja magasabb platformokra.



3D-s rajzfilm

Klonoa legújabb kalandjainak határozottan jót tett a korszerű platform: nemcsak a playstationös elődhöz képest hatalmas a fejlődés, hanem PS2 viszonylatban is az egyik legszebb, leghangulatosabb játék. A Sega által népszerűvé tett cel-shading technikával olyan figurák rohangálnak a képernyőn, amiket mintha animációs fázisonként kézzel színeztek volna: erős kontúrokkal vannak megáldva, és már a színek is utalnak az adott karakter jellemére/hovatartozására. A figuráknál szemlátomást nem spóroltak a poligonokkal: az arcok szépen gömbölyödnek, s a mozgások is találóak. Az animátorok is rendesen kitettek magukért: elég csak Klonoa hosszú füleit említeni, ami rendesen csak libben hősünk után, de erősen lobog, ha a közelében mondjuk egy repülő kavar szelet. A hátterek szintén rendkívül színpompásak, de ami még megdöbbentőbb: szinte végeláthatatlanok. Kilométernyi magasságokba szökkenhetünk, miközben oldalt az utolsó deszkapalánk is szépen ki van dolgozva; hatalmas tükrök előtt haladhatunk el, s eképpen a kamera "mögötti" terep is láthatóvá válik; az egyik királyságban pedig teljes városrészek felett repülünk át. Noha egyeegyes háztömbök csak pár másodpercre tűnnek fel a képernyőn, azok szemlátomást ugyanolyan kimunkáltak, mint a "normális" terep. A kimunkáltságba mellesleg még az is hozzátartozik, hogy az említett városban épp ostromállapot uralkodik, s egyes épületek a szemünk láttára omlanak össze.

Ami régi, az nem feltétlenül ósdi. Így van ez a klasszikus 2D-s platformjátékokkal is: lám a Klonoa 2 az egyik legpofásabb PS2 játék, pedig hát a főhőssel végig csak egy síkban mozoghatunk. A 2D-s játékmenet pompásan van egybedolgozva a 3D-s tájakkal, ráadásul az elkapható/használható ellenfelek révén az akadályok leküzdése sem hétköznapi élmény. Lunatea világa a főellenségekkel együtt több mint 20 ilyen remek helyszínből áll, ami átlagos mennyiségnek tűnik, de a későbbi szinteken azért bekeményedik annyira a játék, hogy ne lehessen csak úgy hipp-hopp végigvinni az egészet. Ajánlható tehát a játék mindenki figyelmébe, aki nem riad vissza egy kis nehézségtől, illetve főként azoknak, akik kellemes nosztalgiával gondolnak vissza a platformjátékok 2D-s korszakára.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



Hőseink hivatalosan is megkapják a megbízásukat



Az öreg prófétának még a hümmögése is sokatmondó



A hajóhintát használat előtt be kell lendíteni!

POZITÍVUM

- Tökéletes „2.5D", remek kameranézetek
- Egyszerű, de mégis ötletes feladatok
- Titkos pályák a hosszabb szavatosság kedvéért

NEGATÍVUM

- A közjátékok kicsit vontatottak
- Az egész történet elég sablonos

BARÁTOK KÖZT

- Klonoa
- The Gift
- Donald Duck: Quack Attack

GRAFIKA 90%
HANG 80%
ÉRTÉK 87%

2 játékos · NTSC



SKIES OF ARCADIA

TÍPUS SZEREPJÁTÉK **KIADÓ** SEGA
FEJLESZTŐ OVERWORK **MEGJELENÉS** 2001.04.27 PAL

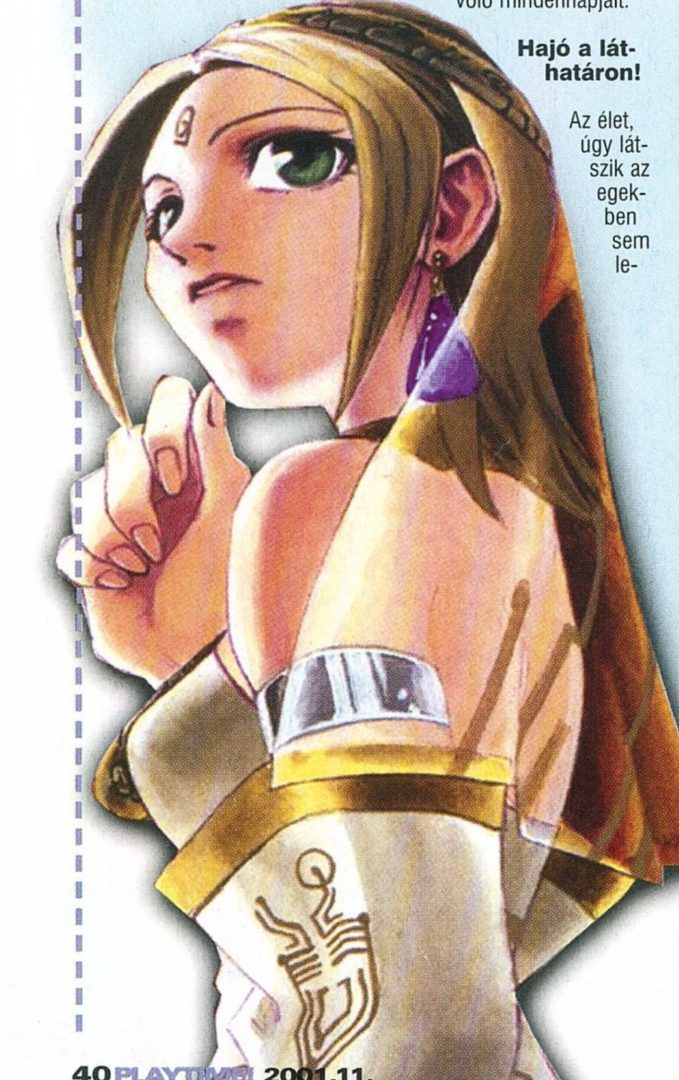
Jó hírrel szolgálhatunk a szerepjátékokat kedvelő Dreamcast tulajdonosoknak: ha a Final Fantasynek nem is jelenik meg DC-s változata, a Grandia után újabb remek példánnyal gyarapodott a szerepjátékok tábora. A Skies of Arcadiat eredetileg Eternal Arcadia néven hozták forgalomba Japánban, ahonnan az amerikai elvárásokhoz igazítva, kisebb plasztikai beavatkozásokkal, immár a jelenlegi nevén került át az ó- és újvilági piacokra. A manga stílusban kivitelezett játék Arcadia lenyűgöző világába kalauzol el minket, ahol az emberiség a newtoni törvényeknek fittyet hányó, magasan a felhő felett lebegő kontinenseken éli elbűvölő mindennapjait.



Az biztos, hogy ez a jegesmedve nem tud repülni...



De durva! Ezek ebben a dobozban élnek?



Hajó a láthatáron!

Az élet, úgy látszik az egekben sem leányálom, a mindennapi betevő előteremtéséért Arcadiában is kemény küzdelem folyik. Hőseink, Vyse és Aika családja a megélhetés kis világunkon is méltán népszerű válfaját választotta: fedélzeti fegyvereik meggyőző erejét latba vetve rakományuk átadására buzdítják a légterükön átutazókat. Egy szép napon különösen gazdag fogást könyvelhet el a jövedelmező családi vállalkozás, ugyanis a rettegett Valuai Birodalom egyik zászlóshajója akad horgukra. A mesés zsákmányon felül ráadásul egy eszméletlen foglyot is találnak a birodalmi cirkáló fedélzetén, aki szemmel láthatóan nem tartozik a világ egyetlen ismert népcsoportjába sem. A szépséges idegen, Fina, bár származását messzemenőkig titokban tartja szabadítói előtt, megbecsült vendégként tér az ünneplő kalózok szigetére. A győzelmi mámor azonban hamar elszáll, amikor a valuai armada nehéztüzérsége ágyúgolyókkal kopogtat a dáridózó betyártanya kapuján, minden jel szerint kissé felbosszantotta őket Fina eltűnése. A támadás alatt távollévő Vysera és Aikára hárul a lehetetlennek tűnő feladat: megszöktetni elhurcolt szeretteiket és újdonsült barátjukat a korántsem vendégszeretetéről híres Impérium karmaiból. A nem várt esemény kapóra jön izgága hőseinknek, viszontagságokkal és kerülőkkel jócskán megtűzdelt utazásuk során végül sikerrel is járnak. A happy end viszont ezúttal még igencsak messzire került, a kétszeresen is szabadlábra helyezett Fina vallomása nyomán lehull a lepel a küldetése, no meg a játék valódi céljáról.

"Nem csoda, hogy legénységünk mindig fitt és harcrakész: az amerikai cenzúra jóvoltából még a tivornyákon is szigorúan csak gyümölcslevet vedelhetnek."

Fina népe, a silvitek egykoron csak egy volt az Arcadia földjét/egét (nem kívánt rész törlendő) uraló letűnt kultúrák közül. A hat birodalom mindegyike az azonos számú holdak valamelyikének erejét birtokolta, oly mélységben, ahogy arra jelenleg senki sem képes. A szokott forgatókönyvet követve, a mérhetetlen hatalom megrészegítette birtokosait, akik egy mindent elsöprő háborút kirobbantva, annak rendje és módja szerint elpusztították civilizációjukat, a feledés jótékony homályába borítva misztikus tudományukat. Legalábbis mostanáig. A sárga hold letéteményesei, a Valuai Birodalom császárnője, I. Teodóra ugyanis országának kiterjesztéséhez az ősök jóformán legyőzhetetlen gyilkológépei, a Gigák titka után kutat. Mivel a silvitek békeszerető népének világrendről alkotott elképzelése nem egészen esik egybe az övével, felada-



Csak tudnám, ki vásárol errefelé tévét!



■ Már megint esik...Úgy tűnik, közeledünk Anglia partjaihoz!



■ A nőd már meghalt, most te következel!



■ A francba, ez tényleg távcső. Vajon merre lehet a rum?

tunk biztonságba helyezni a hat, kisebbfajta atomcsapással felérő gépezetet aktiváló holdkristályt, mielőtt még az ambiciózus nőszemély rendeltetés-szerűen használná őket.

A jó, a rossz és a manga

"Soha ne ítélj meg egy könyvet a fedeléről!" – tartja közmondás, és ez a Skies Of Arcadiára különösen igaz. A vitathatatlanul kissé klisészerű elemekből építkező kerettörténet mögött egy remekbe szabott szerepjáték rejtőzik, amely mellett garantáltan jó párszor gyönyörködhetünk majd a napkelte csodás látványában.

A játék lényege – műfajához illően – Arcadia huzatos világának felfedezése, miközben tetteink nyomán egyre gyorsabban pörögnek fel az események. A hangsúly a párhuzamosságon van, bolyongásunk ugyanis egyetlen, nagyszabású kalandnak mondható, így az egyes fejezetek csak jól meghatározott sorrendben követhetik egymást. Tulajdonképpen pusztán a küldetések kötöttségét szemlélve igazából inkább kalandjátéknak tűnhetne, a számtalan átvezető videó pedig csak megerősíti ezt az érzést.

A játék többi eleme közül azonban gyakorlatilag minden egyebet a szerepjátékok szabályrendszere szerint készítettek. Karaktereink meghatározó tulajdonságai fejlődőképesek, amely az örök nyugalomba helyezett rosszakaróinkért kapott tapasztalati pontok begyűjtésével zajlik. A fejlődés iránya egyénenként változó, és sajnos előre meghatározott, csak és kizárólag a varázserő elsajátítása interaktív valamelyest, ez ugyanis a csaták során a fegyver megválasztásával a mi döntésünkön múlik.

Bár a karakterfejlesztés kétségtelenül veszített a szerepjátékokra jellemző, oly vonzó kreativitásából, viszont megalkotásukkor sikerült valami nehezen ábrázolható dolgot elkapni a fejlesztőknek: az egyéniséget. Szereplőink valódi személyiségek, sorssal, érzelmekkel és konfliktusokkal egyaránt. Ráadásul eközben nem csúsznak el egyik végletbe sem, ami pedig igencsak ritkaságszámba megy a műfaj díszpéldányainak körében. Például okáért Vyse harcias, de nem agresszív, Aika szemtelen, de nem kiállhatatlan, Fina naivitása pedig nem jelent egyet gyengeelméjűséggel.

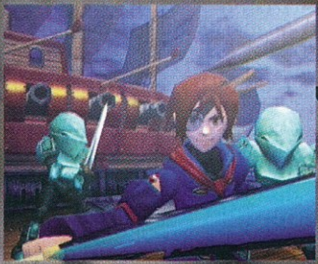
A karakterek aprólékos kidolgozása mellett a Skies Of Arcadia másik legnagyobb varázsa a kincskeresés, amely úgyszintén a műfaj kötelező jellemvonásának mondható. Csakhogy amíg az átlagos szinten az mindenféle extra cucc gyűjtögetésében merül ki, e játék fejlesztésekor valószínűleg Lara Croft- vagy Indiana Jones-fanatikus közönség lebeghetett a készítők lelki szemei előtt. Ugyanis a tápolós cuccgyűjtögetés mellett még három, jópofa kincsvadász minijátékot is beépítettek a rendszerbe, amelyek feltehetőleg még a legeldurvultabb áskálódók igényeit is maximálisan kielégítik.

Ám a kincseskamrák módszeres kiürítéséhez először rájuk is kell bukkani, ami - jó szerepjátékos szokás szerint - általában egy tekervényes labirintus módszeres feltérképezését jelenti. Bár a Skies Of Arcadia útvesztői inkább szépek, mint bonyolultak, nagy számuk miatt bőven lesz lehetőségünk kiélni tekergő hajlamainkat. Mindenképp elismerést érdemel viszont, hogy a szokványos szárazföldi bolyongások mellett két, hajóval teljesítendő labirintus is készült, ráadásul ezek három dimenziós voltuk miatt komolyan próbára is teszik tájékozódó készségünket, mivel közben se térképet, se iránytűt nem használhatunk!

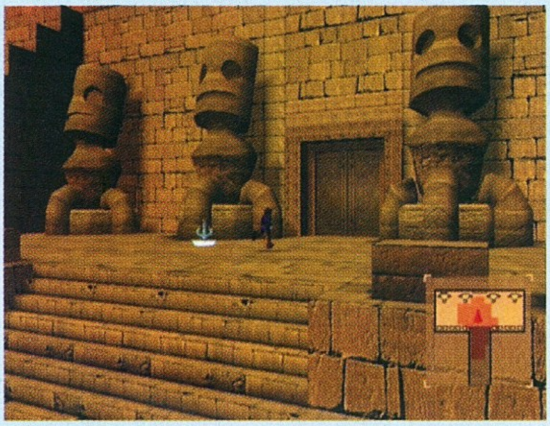
Vyse, a feltörekvő kalózpalánta

Az alma nem esik messze a fájától – tartja az ismert szólás, nem alaptalanul. Történetünk hímnemű főszereplője ugyanis apja, Dyne oldalán gyakorolja az útonállás nemes hivatását, igaz a kék rablók körébe tartozva, kizárólag felfegyverzett hajók rakterét söprik tisztára. Pályakezdő kalózunk ifjú kora ellenére nagyszabású ambíciókat dédelget magában: saját hajója kapitányaként bejárni a világ minden zegét-zugát, felfedezni az ismeretlen horizontot. Fina , no meg a valuai rombolók megérkeztével forrófejű, sokszor igen meggondolatlan hősünk végre nekivághat a várva várt utazásnak, ám ,ahogy az lenni szokott, a valóság még a legvadabb álmait is felülmúlja...

Harcban: Vyse kiegyensúlyozott karakter, képességei mind a fizikai erő, mind a mágia szempontjából tiszteletre méltóak, bár tagadhatatlan, hogy az előbbiben nagyobb jártasságra tett szert. Speciális technikáit megfelelően kihasználva két tőrével még a legádázabb ellent is megadásra kényszeríti, érdemes ezért e képzettségét maximálisan kifejleszteni.



SKIES OF ARCADIA



■ Hmm...A szobrokból ítélve ez a helyi játékbolt lesz



■ Előttem a vízözön...

Legénység, fegyverbe!

A kincskeresés persze magas kockázatú üzleti tevékenység, nem csoda, hogy a csetepaték a szerepjátékok egyik leglényegesebb mozzanatát képzik. Nos, eme aranyszabály alól a Skies Of Arcadia sem kivétel, Valua csatlósaitól kezdve a legbizarrabb életformákig az univerzum összes lénye szent kötelességének érzi, hogy derékba törje világmegváltó küldetésünket. A fejlesztők láthatóan kedvére akar-





Gigaököl, vasököl...reméljük csak oda sújt, ahova köll



Hát, ebben a kútban sincsen túl sok víz...



Hé, pincér! Hol késik már az a vacsora?

Aika, a nyughatatlan tolvajlány

Dyne kapitány fogadott leánya gyerekkorától fogva Vyse elválaszthatatlan társa minden csínytevésben. Amiből persze bőven akad, hiszen Aika kalandvágya még Vysét is messze lepipálja. A különbség csupán a céljaikban jelentkezik, barátjával szemben a heves vérű leányzó jóval gyakorlatiasabban tervezget: elsősorban a világban rejlő értékes holmik tulajdonjogának megszerzése köti le csapongó fantáziáját. Olykor kissé nyers modorának és nem utolsósorban éles nyelvének köszönhetően rengeteg humoros bonyodalmat visz a kis csapat életébe.

Harcban: Vysehoz hasonlóan Aika képességei is hozzávetőlegesen kiegyensúlyozottnak mondhatók. Bár a mágiát a fegyveres küzdelemnél kétségkívül nagyobb hatásfokkal űzi, azért bumerángja csapásai sem lebecsülendők. Speciális technikái a kaland késői felvonásaiban is jó szolgálatot tesznek a csapatnak, kezdetben viszont egyenesen nélkülözhetetlenek.



SKIES OF ARCADIA

tak tenni a csaták szerelmeseinek, ugyanis két különböző módon is megkeseríthetjük megátalkodott ellenségeink mindennapjait.

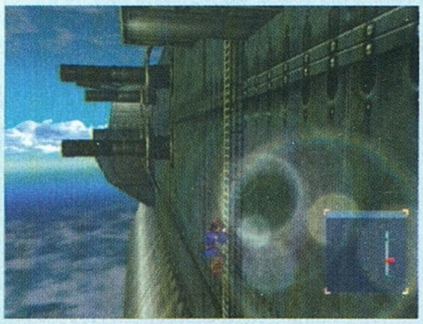
A klasszikus formában szemtől szembe csapunk össze a ránk rontó, garázda huligánokkal. Miután kis csapatunk teljes létszámban felsorakozott a támadó horda színe elé, elkezdődik a körökre felosztott csihi-puhi, amelyben minden versenyző a sebességétől függő sorrendben szól bele az események alakulásába. A megszokott módon, a körök elején jelöljük ki kalandozóink feladatát, tetszés szerint a nyers erő, vagy a bűvös igék útját választva.

"A karakterek aprólékos kidolgozása mellett a Skies Of Arcadia másik legnagyobb varázsa a kincskeresés, amely úgyszintén a műfaj kötelező jellemvonásának mondható."

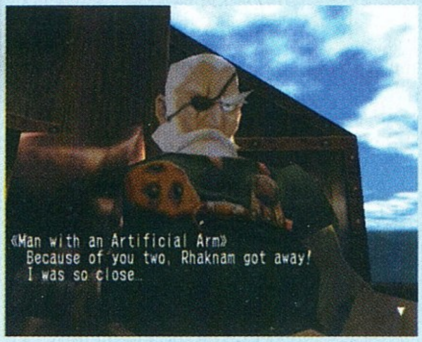
Galád rosszakaróink nemlétbe taszításának legegyszerűbb, gyakran a leghatásosabb formája fegyvereink sűrű, rendeltetésszerű alkalmazása, különösen nagy harciassággal rendelkező, kimondottan bunyós beállítottságú karakter (pl. Drachma kapitány) esetében. A hatékony verekedéshez azonban nem elég csak a szereplők képességeit mérlegelni, célszerszámaink energiáját biztosító holdköveket is igazítanunk kell ellenfeleink érzékenységéhez. Például a tüzes vörös hold felségterületén tenyésző lények – érthető okokból – nagyon nem szeretik a fagy erejét hordozó, lila holdkővel feltöltött pengéket és viszont. A megfelelő szín kiválasztása lelkes kalandozóink egészsége mellett saját labilis idegrendszerünket is kíméli, jótékonyan csökkenti ugyanis a játék során sajnos egyre zavaróbb méreteket öltő darálás időtartamát.

Lehetünk a legkiválóbb harcosok, előfordulhatnak szituációk, amikor a szimpla adok-kapok már nem elegendő a túlélést biztosító győzelemhez, a csávából még a legmegszállottabb kalapálókat is csak a bűverő és a speciális technikák használata húzhatja ki. Szerencsére Arcadia földjén, akarom mondani égboltján szemmel láthatóan még a beszélni sem tudó papagájok, valamint a helyi rendőrökként funkcionáló valuai katonák is rendelkeznek mágikus képességekkel, tehát semmi akadálya, hogy kis brigádunk tagjai bősz varázsolgatásba fogjanak. A boszorkányságnak persze ára van, minden egyes bűbáj egy varázslatpontba kerül, és a mágikus formula bonyolultságától függően fogyasztja a banda rendelkezésére álló Szellemi Energia pontokat. Erősségét a karakter akaratereje szabja meg, tehát a szellemi energiánk elfecsérlése helyett a mágiát érdemes a magas értékekkel bíró jóemberekre (pl. Finára) bízni, a többiekkel pedig a speciális technikák kihasználására tartalékolni a drága szuflát. Varázserőnk teljes mértékben a birtokunkban lévő holdkövek használatán alapul, így attól függően, hogy melyik hold energiájával acéloztuk meg fegyvereinket, a csata végén annak megfelelő szféra mágiájában mélyítjük el tudásunkat.

Az említett speciális harci technikák jelentik a küzdelem savát-borsát, kellő jártasságra szert téve bennük gyakorlatilag nincs ellenfél, aki talpon maradna előttünk (pláne, hogy ellenségeink zömének nincs is ilyen testrésze). Elsöprő hatásuk mellett a futószalagon érkező összecsapások monotóniáját megtörő látványosságnak sem utolsók, ami a tizedik játékkal eltöltött óra után egyáltalán nem lebecsülendő szempont. A mágiához hasonlóan erősségüktől függően fogyasztják a Szellemi pontokat, amelyeket a támadás helyett a fókuszálást választva tölthetünk vissza. Mivel eme értékes erőforrás közössé tétetett, a



Nem lehet igaz! Ma már harmadszor megyek meghúzni azt a fránya csavart!



Jaj ne! A kalauz mindjárt utolér!



Komolyan mondja kapitány, hogy még poloskák is akadnak errefelé?





■ Nahát, nem is tudtam, hogy benzinnel üzemel!



■ Hja kérem! A technika fejlődésével a sárkányeregetés is egyre durvább lesz...



Fina, a szépséges idegen

Fina egy, egykoron kifinomult mágikus tudományáról híres, mára már feledésbe merült civilizáció, az Ezüst Hold Birodalmának szülötte. Ennek köszönhetően még a fél Valuai Birodalom, sőt egykori legjobb barátja, az áruló Ramirez szüntelen zaklatásával is szembe kell néznie. Nem csoda, hogy küldetése célját sokáig még Vysék előtt is titokban tartja, amíg becsületességükről bizonyosságot nem szerez. Az ezüsthajú hölgyemény sok tekintetben Aika ellenpárja, önfeláldozó természete a végletekig finom modorral és halk szavakkal párosul.

Harcban: Fina népéhez illően alapvetően a varázstudomány művelője, fizikai támadásai kiábrándítóan gyengék, amelyeket nem is igazi fegyverrel, hanem alakváltó kis kedvence, Cupil segítségével hajt végre. Varázslatai azonban rendkívül erősek, különösen az ezüst szférába tartozók, amelyekkel a csapat elsőrendű gyógyítójává válik. Speciális képességei szintén figyelemre méltóak.



SKIES OF ARCADIA

Skies of Arcadiaban kiemelten fontos a jól összehangolt csapatmunka kialakítása, az együttműködő taktikák kiagyalása, a szerepjátékokra amúgy is jellemző egymásrautaltság itt fokozottan jelentkezik.

A csaták másik nagy csoportját a hajók küzdelme jelenti, amely talán az egyik legmegragadóbb eleme a játéknak. Az átvezető videókkal sűrűn megtűzdelt ütközetek vérbeli akciófilmes hangulatot árasztanak, gyakorlatilag lehetetlen nem végigizgulni a bevetéseket. Ráadásul e gépesített párbajok – néhány kivételtől eltekintve – a küldetések végén leselkedő főellenségek egy teljesen más mennyboltba juttatásáért vívatnak, így többnyire meglehetősen alapos okunk is van az izgalomra.

Az ágyúgolyós csaták rendszere észrevehetően hajaz a mezei összecsapásokéra. A harc itt is körökre osztott, a támadások szintén a Szellemi pontokat emésztik. A különbség csak annyi, hogy hajónk pusztító ereje embereink tapasztalati szintje helyett a fedélzeti fegyverek fejlettségén múlik, no meg a járműhöz vásárolt egyéb nyalánkságok hatásain. Nem elhanyagolható a legénységünk sem: a történet során innen-onnan elszegődő matrózok egyéni képzettségüktől megfelelően gyakran csodákat tudnak tenni rozzant bárkánkkal. Figyelemre méltó továbbá az a tény is, hogy légi csatáink végkimenetele jó néhány esetben csak azon múlik, hogy a kör megfelelő részében sikerül-e eltalálnunk ellenfelünket. Mivel e harctípusban





■ Ezt nevezem bozontos szemöldöknek!



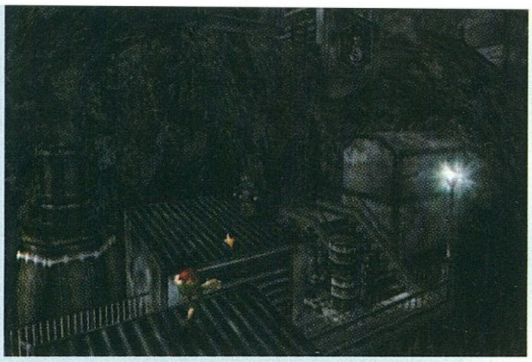
■ Úgy tűnik, ez itt a Whirlpool installáció



■ Ez már a harmadik bika, akinél elfelejtek kendőt hozni!



■ A fiúk a bányában... őrködnek



■ Ezek mindig elszúrnak valamit a fejlesztési osztályon! A múltkor meg szegény Pókembernek kellett varázsolnia...

is a kör előtti döntések dívnak, úgy tűnik, a készítők a "játék a játékban" megoldásnak őszinte hívei lehetnek, legalábbis a már említett játékokon felül sikerült még egy hazárdjátékot is beépíteni a rendszerbe.

Az állandó csatározásokkal tarkított kóborlás még a vérprofi szerepjátékosok embereit is megviseli, a kikötők rendszeres látogatása ezért mindenkinek melegen ajánlott. A szokásos bevásárló körúton kívül a már csak a fogadók miatt is javallt, mivel egy-egy ágyban eltöltött éjszaka képes helyreállítani elhasznált varázserő pontjainkat, ami már a piszkos anyagiak szempontjából is mérlegelendő beruházás.

Ezen kívül, ne feledjük (bár amúgy sem hagyják), hogy hajónkat nem a szentlélek hajtja, maximális hatékonyságához a megfelelő létszámú legénység toborzása is szükséges. Érdemes ezért a szárazföldi patkányok közé minél gyakrabban elvegyülni, hátha épp a Delphinuson akarja megkeresni valaki a gyümölcslére valót....

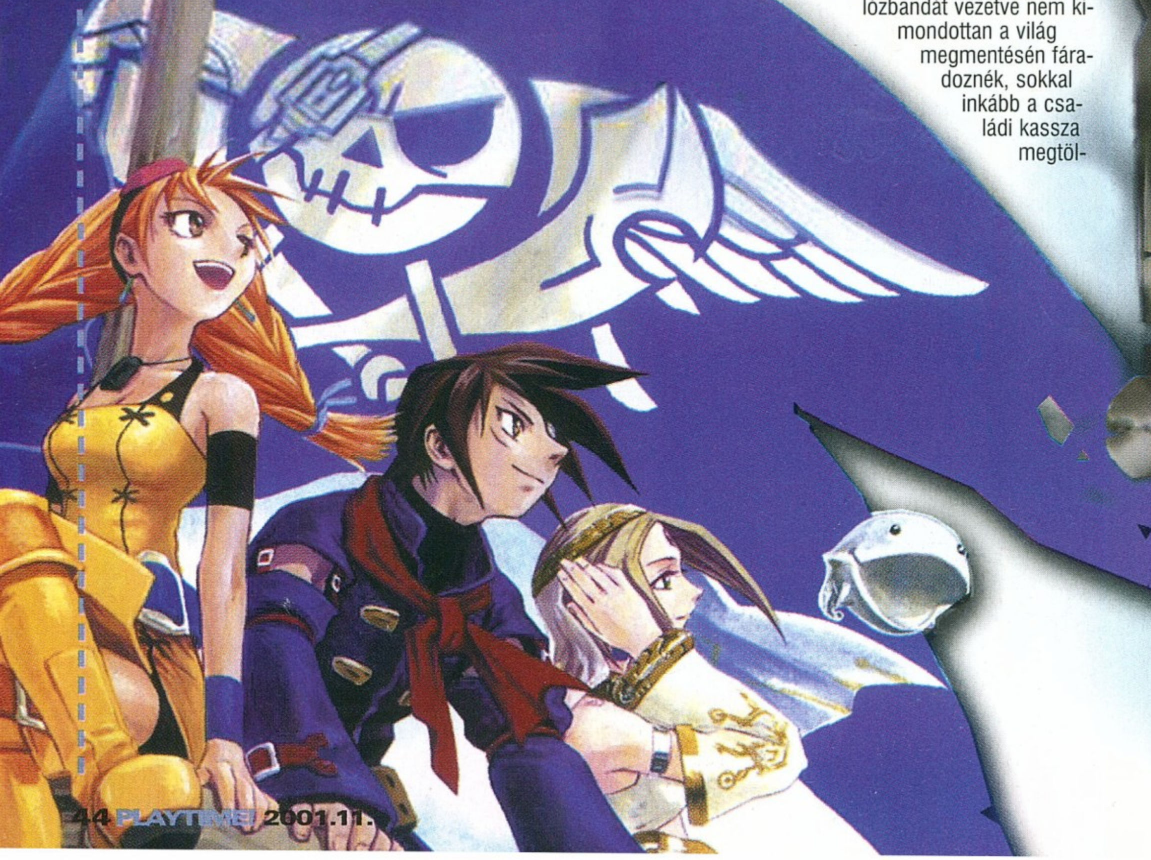
"Az átvezető videókkal sűrűn megtűzdelt ütközetek vérbeli akciófilmes hangulatot árasztanak."

A rózsa meg a tövise

Nincsen játék hiba nélkül – az ősi bölcsesség sajna a Skies Of Arcadia esetében is tévedhetetlennek bizonyult. Igaz, nem olyan nagy számban, de azért fellelhető néhány balsikerű elem a programban.

Először is, az átvezető videók egyes jelenetei kissé túlságosan ismerősnek tűnhetnek. A magam részéről mindenesetre megtekintve a bevezető képsorokat világossá vált, hogy a készítők is egykor biztosan nagyon szerették a Csillagok Háborúja című opuszt. Persze, hiába várakoztam, a Sötét Lord azért mégsem tűnt fel a színen...

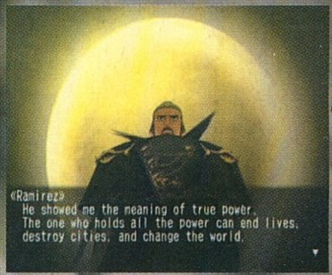
De csak a klasszikusoknál maradva, a sherwoodi erdő sztárja, Robin Hood sem úszta meg szárazon a forgatókönyvírói ötletvihart. Pedig lehet, hogy jobb lett volna, mert ez a jó kalózok-rossz kalózok szembeállítás finoman szólva is egy picikét röhejes. Természetesen az sem kizárt, hogy csak én szemlélem vaskalaposan a szerepjátékot, de én egy kalózbandát vezetve nem kimondottan a világ megmentésén fáradoznék, sokkal inkább a családi kassza megtöl-



Holdak vonzásában

Arcadia világát nemcsak a fejére állított gravitáció miatt bélyegezhetjük holdkórosnak. A szám szerint hat példányban jelen lévő hold korántsem pusztán az ár-apály ciklus irányításában tűnik ki, a világ népei ősidők óta felhasználják rejtélyes hatalmukat, ami nélkül bajosan lehetne itt elképzelhető az élet.

Az impozáns égitestek ugyanis színüknek megfelelően, az univerzumot alkotó erők egy-egy fajtáját tartják misztikus befolyásuk alatt, meghatározva ezzel az alattuk elterülő világrész jellegzetességeit. A vörös hold a tűz, a harcias varázslatokat uralja, köveivel lángokat csiholnak, nem csoda, hogy sivatagi égbolton lelünk rá. A lila ezzel szemben a fagyott kontinens felett ékeskedik, hiszen a csend és a hideg az esszenciája. A kék a víz és a szél hatalmát sugározza, míg a zöld a burjánzó élet megtestesítője. Valua sárga holdja a viharfelhők sötétjébe burkolózó birodalom egét ékesíti, nem meglepő, hogy az elektromosság erejét hordozza, míg a titokzatos ezüst a létezés mindent átható, éteri energiáját koncentrálja, így válva a gyógyítás és pusztítás legfőbb letéteményesévé.



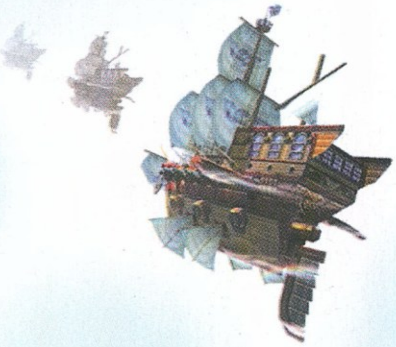
SKIES OF ARCADIA



■ Ugye mondtam, hogy csak ki kell húzni a dugót, és ennyi?



■ A vérszomjas szúnyogok mellett a rohamozó totemoszlopok is gyakran fenyegették hőseink egészségét..



Játék a játékban

A készítők még további három kis játékot is elhelyeztek művükben, amelyek feltehetőleg a kincsvadászok szívét dobogtatják meg.

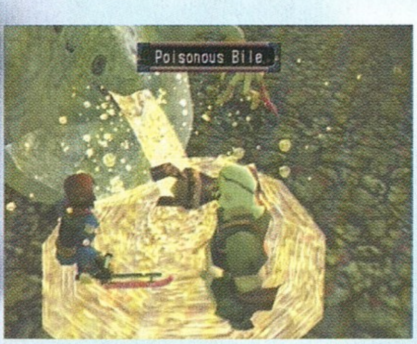
Elsőként említendők a felfedezések. A világ hatvannégy csodája lelhető fel Arcadia egén, mindig valamilyen földdarabon elrejtve. A vélt ponthoz közel repülve az akciógombbal pillanthatjuk meg őket, és ismerhetjük meg történetüket. Rejtekhelyükhöz a kikötők tengerészeti hivatalában vásárolhatunk tippeket, és ugyanitt válthatjuk csengő aranyakra legfrissebb leleteinket.

A második játékhoz a Tengerészszigeten jutunk hozzá, amikor megismerkedünk Pintával. A fegyverkereskedőnél lebzselő emberke érdekes lehetőséget kínál: kincseket és pénzt kutat fel számunkra a már bejárt földrészeken. A küldetést a karaktermenüből aktiválhatjuk, hátránya, hogy három mentésnyi helyet foglal a memóriakártyán.

Végül itt van Fina kedvence és egyben fegyvere, Cupil fejlesztése. A barátságos kis lény szabad szemmel nem látható, apró holdkő morzsákat igényel egyedfejlődése folyamatához. Az ún. Chamek közelében a memória kijelzőjén pislogó Cupil izgatottá válik, amelyeket az irányító rezgetésével, valamint a Cham közelségének függvényében gyakoribbá váló csipogással jelez. A falatot jóízűen elfogyasztva így egyre erősebb fegyver alakját képes felvenni, ami sajnos sebzésében nem mutatkozik meg ilyen látványosan. (Vigyázzunk, ne tévesszük össze a fertőzött Chommal, ami szegényt alaposan visszaveti az evolúció létráján!)



SKIES OF ARCADIA



■ Viszont a hányással még semmi baj nincsen...

tésén. Ezek a srácok viszont még a legfanatikusabb kiscserkészeket is megszégyenítve áldozzák fel saját érdekeiket a köz oltárán – néhány ilyen vérszomjas kalóz talán nálunk sem jönne rosszul.

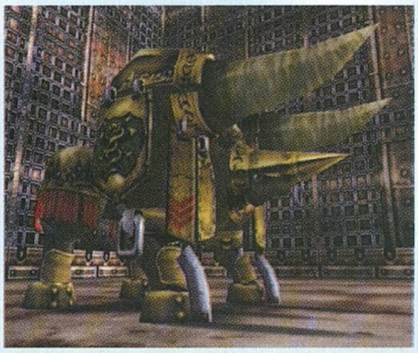
Persze, ezen még könnyen felülemelkedhetünk, mondván, hogy a stílus megköveteli, hogy pozitív hősöket alakítsunk. Azonban arra azért tényleg nem ártott volna figyelni a tesztelés során, hogy a véletlenszerűen bekövetkező csaták kissé túlságosan is sűrűn jönnek, ami néhány kényes fejezetnél – például a Sötét Fergeteg útvesztőjében – ahol nincs se térkép, se iránytű, így a tájékozódás is épp elég nehéz feladat, nagyon idegesítő tud lenni. Különösen, ha az egyszeri játékos már jó régóta küszködik a kijárat megtalálásával...

Az amerikai erkölcsvédelem baromságai már csak hab a tortán, jelenlétük inkább mulatságos, mintsem zavaró. A legalább 13. évüket betöltött játékosok védelmében kivették a lelki egészségüket fenyegető momentumokat a programból. Ennek szellemében az összes ivóban alkohol helyett gyümölcsleveket hörpölgetnek a derék matrózok, a túlságosan erőszakosnak ítélt jelenetek és szövegek pedig a lomtárban végezték.

De ne legyünk igazságtalanok, a hibák ellenére a játék nagyon is élvezhető. A három dimenzióban bolyongás nagyon jól megoldott, a kameraállások tökéletes szemszögekből követik karaktereinket, ha pedig mégsem tetszene, manuálisan könnyedén korrigálhatunk. A grafika nagyon jól kihasználja a konzol képességeit, a poligonokból felépülő figurák megfelelnek a magas igényeink, a textúrák pedig kimondottan szemet gyönyörködtetőek.

Ráadásul még a zene is jól illeszkedik a játék helyzeteihez és helyszíneihez, az ünnepélyes komolyzenei betétektől elkezdve a harcias, breakbeates darabokig sokféle muzsika gondoskodik a megfelelő hangulati aláfestésről. Grafika, zene, hangulat, egyszóval minden feltétel adott, hogy vigyázó szemünket ismét a képernyőre vethessük. Csak vigyázzunk, előbb-utóbb le is kell onnan venni őket...

Lysergize
lysergize@excite.com



■ Antonio újra él! Na, és újra meg is fog halni...



■ Ahá, szóval ma pulyka lesz vacsorára!

POZITÍVUM

- Fordulatokkal teli történet
- A konzol képességeit kihasználó grafika
- A szituációkhoz illő zenei paletta

NEGATÍVUM

- Túlságosan gyakori rajtaütések
- Néha elég unalmas klisék
- A mentés/töltés kissé nehézkes

BARÁTOK KÖZT

Grandia 2	01/02	90%
Skies Of Arcadia		
Evolution		

GRAFIKA 90%
HANG 85%
ÉRTÉK 90%

■ 1 játékos ■ NTSC

TÍPUS FOCI KIADÓ SONY FEJLESZTŐ TEAM SOHO MEGJELENÉS 2001.09.28 PAL

THIS IS FOOTBALL 2002

EZ MÁR TÉNYLEG FUTBALL



Minden ismerősöm tudja, hogy megszállott focifanatikus vagyok, és bármilyen új focijáték kerül a kezeim közé, rögvest rátapadok. Pár óra játék után azonban általában derűs, ám kicsit fanyar mosollyal szoktam nyugtázni, hogy egy újabb próbálkozás született, amely – meglehet, tartalmaz érdekes újításokat, netán szép, esetleg jól kezelhető, de – a közelébe sem jön az általam nagyra becsült EA Sports FIFA sorozata aktuális darabjának. A világ azonban változik – és miért ne változhatna jó irányba is? A FIFA kőkemény ellenfelet kapott most a sorsolásban: a This Is Football 2002-t (továbbiakban TIF2002). A továbbjutás kérdését a FIFA 2002-vel szemben majd a játékosok (azaz a vásárlók) fogják eldönteni (bár könnyen meglehet, hogy a vigaszágon a Konami Pro Evolution Footbalja is beleszól).

Egyértelmű, hogy egy jó sportjátékot a következő alapvető jellemvonások összessége határoz meg: grafika, hangeffektusok, kezelhetőség-irányíthatóság (megfejelve a különleges cselek, kombók számával), a megfelelő sebességérzet, a hosszantartó élvezhetőséget biztosító kihívás, a mesterséges intelligencia fejlettsége, a taktikai variációk (csapatjátékokban), az élethűség, és nem utolsósorban a multiplayer-opció használhatósága. Sokan



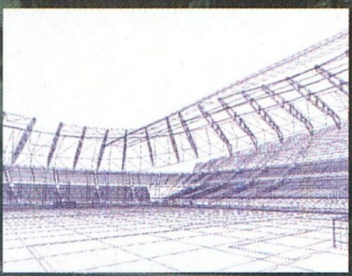
Méghogy mindent kifogsz? Majd jól eltöröm a lábad!



Mizu, Rudi? Megforgatott az Öcsi bácsi?

A stadionok

Az alkotók itt is a profizmusra törekedtek. Egy piacvezető építészeti cégtől (HOK & Lobb) kölcsönözték magukat a háromdimenziós modelleket (szám szerint hetet). Róluk annyi talán már elég referenciamunkának, hogy ők a felelősek az Olimpiai Stadionért Sydney-ben, a Cardiff-i Milleniumi Stadionért Cardiffban, ők tervezték a Huddersfield Town (angol másodosztályú csapat csodálatos stadionnal) pályáját és az Arsenal új arénáját is ők építik. A tőlük kapott modelleket aztán átkonvertálták úgy, hogy a PS2 fejlesztői felülete alatt is használható legyen. A csapat eztán felkerekedett és körbekukkantott Angliában (mely köztudottan a lepattant stadionjairól híres) és lőttek egy pár nagyfelbontású digitális fotót többek közt, majd ezek alapján textúrázták a meglévő, immár átalakított modelljeiket. Következő lépésként a részletek és az atmoszféra megteremtése volt a cél: a legfontosabb alkotóelem természetesen a közönség, melyről videofelvételeket készítettek – ez képezte az alapját a nézők renderelésének. A szurkolók természetesen saját csapatuk mezében feszítenek, zászlókat lengetnek, pirotechnikai bemutatót tartanak, az éppen gólt szerző csapat rajongói felpattannak helyükről, míg a vert sereg magába roskad. (Habár tegyük hozzá, hogy a pár éve bevezetett zászlólengetős mókákat még mindig nem tudták igazán élethűen megoldani, arról már nem is beszélve, hogy néhány zászló mintázata és színe még csak nem is hasonlít az eredetire.) A következő fontos dolog a világítás: minden stadionban le-fel kapcsolgatták a reflektorokat (jó olcsó mulatság lehetett), hogy alaposan megfigyelhessék és kielemezzék a fény-árnyék hatásokat, és hogy a fényszórók ragyogását is a lehető legélethűbben adhassák vissza.







THIS IS FOOTBALL 2002



"Király vagy Paul, bevette a műesést!"



Romarionak sok dolga már nincsen



Szép kép, csak kissé utópisztikus: a magyarok ma már csak egy varrodában tudnak ollózni...

(köztük én is) háklisak lehetnek a nem a való életből vett nevek használatára, illetve a stadionok élethűségére. Ezeken a témakörökön fogunk tehát végigfutni az alábbi teszt során.

Meglehetősen nehéz helyzetben vagyunk a grafika elemzésénél, hiszen PS2-n a TIF2002-nek egyelőre csak három vetélytársa van: FIFA 2001/02 és az ISS Pro a Konamitól). Az viszont biztos, hogy ezek között a TIF2002 mindenképpen a legszebb. Látványosak a stadionok (a nézőtéren remekül festenek a füstölők effektusai, és jó ötlet a papírfecnik bedobálása is), a játékosok animációja és kidolgozása nagyszerű. A grafikát tekintve egyetlen negatívumot lehetne csak felhozni: a közelképeknél olybá tűnik, mintha a játékosok kezei nem a vállukból nőnének ki, hanem a derekukból. Az azonban egész egyszerűen hihetetlen, hogy gond nélkül felismerjük a híresebb játékosokat már a pályára lépésük pillanatától, és ezzel együtt is 50 képkocka/sec sebességgel fut a játék. A motion capture eljárással készült játékosanimáció minden eddigit felülmúl, talán a leglátványosabb példa erre, amikor a visszajátszásoknál (főleg szabálytalanságok esetén) lelassítva láthatjuk a játékosok mozgását (még ha ezekre az alkalmakra a gyep látványát fel is áldozták a játékosok poligonjainak oltárán). Nem szeretem ugyan, ha azt mondják, hogy egy játék olyan, mint egy TV-közvetítés (az azért még odébb van), de kétségkívül most nagyon megközelítették az eredetit. Külön díjazandó, hogy a bírók mellett a program a partjelzőket (oppardon: az "asszisztenseket") is megjeleníti, sőt ezek aktív részét képezik a játéktérnek is (erre azért visszatérünk még).

"Kétségkívül az egyik legjobban sikerült rész a játékban maga az irányítás, a passzrendszer és a gép által irányított saját játékosaink mozgása"



Jézusom! Egy féllábú védő!

A hangeffektusok és a zene terén sok újat nem tudtak felmutatni a készítők – bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ami van, azt legalább jól megcsinálták. Újdonságként felfogható, hogy az éneklés hangerejét attól függően állították be, hogy otthon, avagy idegenben játszik-e a csapat. Kommentárból csak egy magányos harcost kapunk, nagyjából átlagos teljesítménnyel, sajnos meg sem közelíti az önfeledten tomboló Vitár Robi bácsi monológjait... A készítők szerint a játékosok kiabálnak egymásnak, teszem azt, ha üresen vannak, szól a társának, hogy passzolhat – azonban mi akárhogy fülel-tünk, ilyesmit nem találtunk. A zene (tekintve, hogy egy számot hallunk ismétlődni) egy idő után monotonná válik – bár ez legyen a legnagyobb baja egy focinak, szóval fátylat rá!

Kétségkívül az egyik legjobban sikerült rész a játékban maga az irányítás, a passzrendszer és a gép által irányított saját játékosaink mozgása (miután hozzászokik az ember). Kiválóan alkalmazható mind a szöktetés, mind az emberhez irányuló passz, mind a beadás. Talán még túl jól is, lévén szinte csak a szöktetést szoktam alkalmazni – az is majdnem mindig pontosan emberhez megy, főleg, ha előre irányítjuk. Ezeket számos módon lehet kombinálni is, például kényszerítőzést indíthatunk úgy is, hogy pontos passz legyen a vége, avagy kiugratás. A hosszú, magas labdák jóval kevésbé használhatóak, szinte mindig az ellenfél szerzi meg őket. Ami a szereléseket illeti, háromféle szerepel: a sima mezein kívül a becsúszó szerelés és a durva szabálytalanság. A legpontosabb időzítés kétségkívül a becsúszó szereléshez szükségeltetik, mert ha egy kicsit messzebbről hajtjuk végre (azaz elkésünk), már egy komoly, sokszor lapot érő szabálytalanságot követünk el. Most jön a legnagyobb poén: amennyiben túlságosan közelről próbálkozunk vele, a játékos az ellenfél elé vetődik, és nemegyszer kézzel húzza el a labdát – természetesen a bíró ezt kezezésnek veszi, és lefújja (ha sárgát ritkán is ad érte)! Nem is tudok hirtelen olyan focit mondani, amiben volt már kezezés – arról nem beszélve, hogy nem csak ilyenkor találkozhatunk vele, hanem például a tizenhatoson belüli kavalkádoknál is figyelembe veszi a program. A bíró spori egyébként nemcsak a szabálytalanságoknál kerül elő: nemegyszer előfordult, hogy az indításom vagy a passzom elakadt benne, és visszapattant róla, melyből akár az ellenfél is hasznot húzott. Összességében véve megállapítható, hogy a labda-játékos-bíró viszonylatban nagyszerűen helytáll a program, a 3D-s objektumok egymáshoz viszonyított helyzetét igen kultúráltan



A széllelbélelt Denilson szélvészként száguld a szélen



A sorfal fele már látja, hogy gólra váltottuk a szabadrúgást



Menj a pipába!

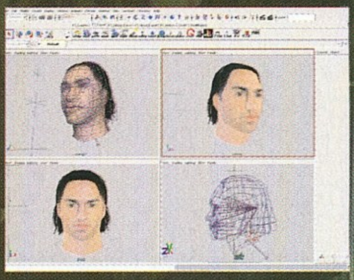
Arculatterv

A TIF 2002-ben 250 világhírű játékos arcát és fejformáját modellezték le a következő módszerrel: először is egy raklapnyi fotót készítettek az adott játékosról, mind szemből, mind profilból. Egy általános koponyaformával dolgoztak, mely több mint 700 poligonból állt, ezzel a modellező mágusok pedig addig szobrászkodtak – irányadóként felhasználva a fényképeket – míg egy, az eredeti alakot leginkább megközelítőt sikerült megalkotniuk. Manapság alapvető (főleg egy erős hardverrel rendelkező gép esetében), hogy a játékosoknak bizonyos arcmimikát is kölcsönözni kell, hiszen az érzelmeket, a kommunikációt is vizuálisan megjeleníthetővé kell tenni (hogyan reagálnak a helyzetekre, beszéd stb.). Egy textúrák nélküli 3D-s modell (jelen esetben a koponya) egy megközelítőleg csontvázra hasonlító hálóként jelenik meg. A Maya grafikai modellező programban készítettek háromféle animációt vezérlő makrót, amely ezt a hálót torzította a helyes irányba. Az első az érzelmekért, a második a szájmozgásért, a harmadik pedig a pislogásért és a lélegzésért (itt inkább a lihegésért) volt felelős. Végső lépésként már csak azt kellett megoldani, hogy az adott szituációhoz alkalmazkodjon a mozgás, így ezeket a mozgatásokat valós időben végzi el a program grafikus motorja.

A másik fontos dolog a textúrák ráfeszítése az előzőleg kialakított koponyamodellre. A fotókat (természetesen több oldalról és szögből készültek) – kicsit egy puzzle-hoz hasonló módon – összerakták, és egy sablonszerű, 256*128 pixel felbontású (ami igen jónak mondható) képre húzták össze. Ezután megpróbálták az eredeti haj- és bőrszínt a lehetőségekhez képest eltalálni, majd a kész művet felhúzták az alapra. Az eredmény azt hiszem szemmel látható – én speciel sportjátékban még nem láttam még ilyen nagyszerűen és élethűen kidolgozott arcokat.







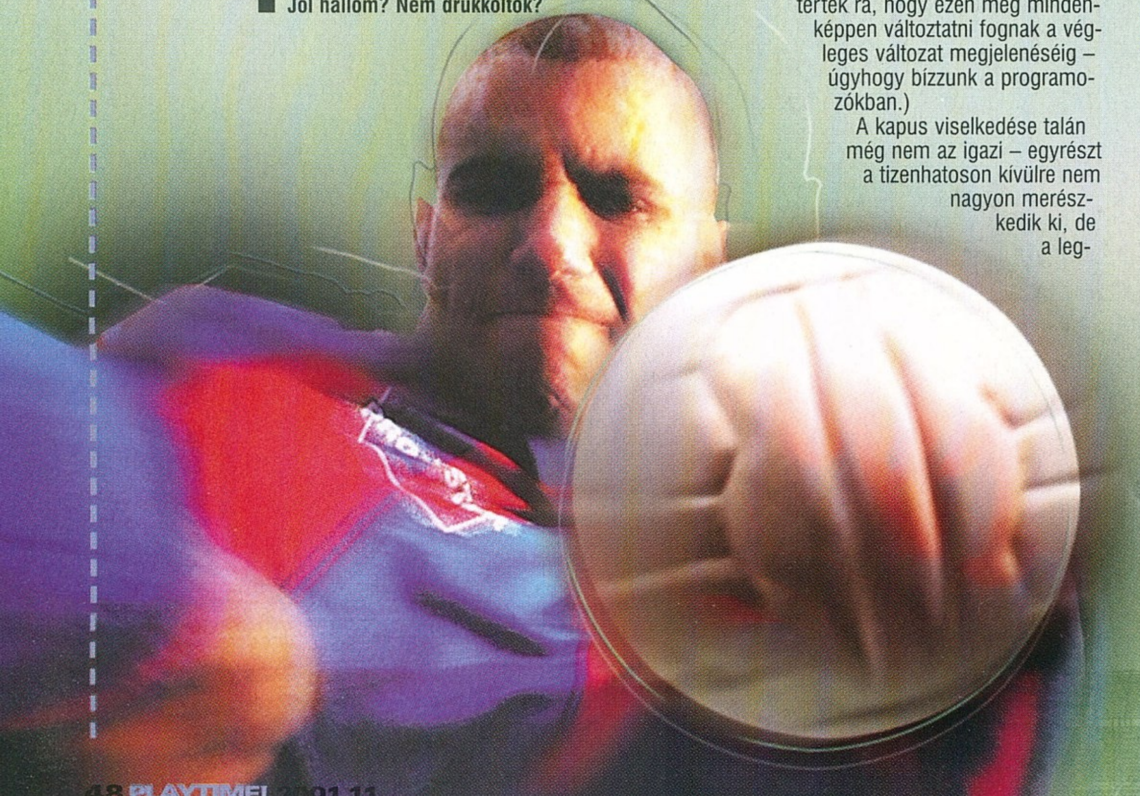
THIS IS FOOTBALL 2002



■ Jól hallom? Nem drukkoltok?

kezeli. A műesés (mert természetesen ilyen is van), akárcsak az életben, itt is kétélű fegyver – az esetek egy részében szabadrúgást (vagy 11-est) kaphatunk érte, ha viszont a bíró kiszúrja, csinos kis sárgalapot. A lövések nem nyerték el annyira a tetszésemet: kicsit olybá tűntek, mintha nem lehetne minden esetben a megfelelő szögben ellőni a labdát, és egy lapos vagy félmagas bomba eleresztése is nehezen kivitelezhetőnek bizonyult, szabadrúgásoknál pedig a csavarás már egy apró mozdulatunk esetén is vagy tíz méterrel mellé megy. (A tesztverzióhoz csatolt dokumentációban azonban külön kitértek rá, hogy ezen még mindenképpen változtatni fognak a végleges változat megjelenéséig – úgyhogy bízzunk a programozókban.)

A kapus viselkedése talán még nem az igazi – egyrészt a tizenhatoson kívülre nem nagyon merészkedik ki, de a leg-

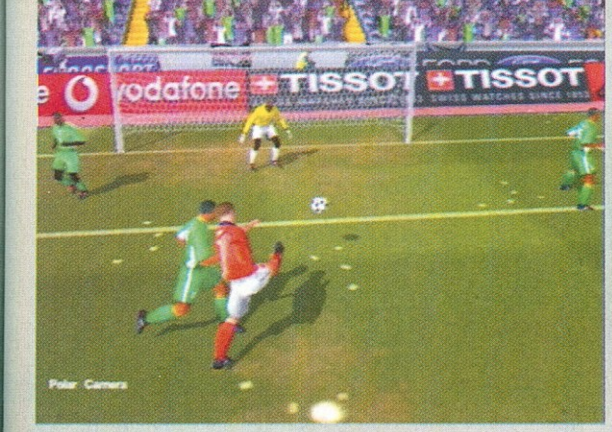




■ Hollandok egymás közt

bosszantóbb tulajdonsága (amit a gép ellen célszerű alaposan kihasználni), hogy bár a kifutásoknál elcsípi a szöktetéseket, de ha közel van hozzá a csatár, a szerelés gombbal ki tudjuk piszkálni a kezéből a lasztit. Mivel a kapus így mögénk kerül, ráadásul fekszik, nem ördöngösség gólra váltani a helyzetet. (A géptől egyébként még nem nagyon láttam ennek a trükknek az alkalmazását.)

A taktikai variációk száma 8 (a jól ismert alapfelállások, pl. a 4-4-2 vagy az 5-3-2 természetesen mind szerepelnek), de mindegyikhez hatféle stratégiát rendelhetünk hozzá (ezekből négyet akár úgy, hogy meccs közben egy gombnyomásra megváltozzon). Aki már játszott ilyesfajta játékkal, pontosan tudja, milyen fontos a játékosok helyezkedése és mozgása a pályán. Játéka válogatja, hogy milyen felállás a leghatékonyabb (minden fociban más és más a já-



Van egy olyan érzésem, hogy ez bent van


Batigol is mellé tudja rúgni...


A japánokkal kamikaze-taktikát választottam

tékosok sebessége, a pálya mérete és a passzok pontossága), így ezt majd mindenki szépen kitrükközheti magának.

A program – akárcsak az öregebbik Sony masinán megjelent elődei – kismillió fajta kupaküzdelmet, tornát és bajnokságot kínál fel, szám szerint 33-mat (+1-et, a Custom Trophyt), azonban ez a szám megnégyszereződik, mivel négy nehézségi fokozat van, és mindegyikben külön-külön kell diadalmaskodnunk. Az általunk elnyert trófeákat a játék elején megkreált profilunkban, a Trophy Cabinet menüpont alatt találjuk meg. Van itt minden, mint a búcsúban: a világbajnokságtól kezdve, a nemzeti kupákon keresztül egészen az angol iskolai bajnokságig. Megvan a lehetőségünk a régi idők fociját is feleleveníteni, ugyanis szerepelnek a hősi időkből a nevesebb európai klubcsapatok is (pl. az '50-es évek Real Madridja Puskással és Di Stefanoval, vagy a szintén többszörös BEK-győztes Liverpool). Ha már itt tartunk, megjegyezném, hogy az iskolai bajnokság jópofa ötlet: a suli udvarán, a betonpályán játsszuk, a kaput pedig két letett táska hivatott képviselni – bár csak a grafikai elemeket cserélték ki ennek megvalósításakor, így különösebb extrákra ne számítson senki, még a kaput is úgy kezeli a program, mintha egy normál nagy kapu lenne (igaz, kapufa nincs). Kicsit morbidul is fest a becsúszás a betonon, sejthető, hogy a valóságban melyik félnek fájna is ez jobban... Talán mondanom sem kell, hogy a dicsőségtábla kitöltésekor újabb, addig rejtett elemek is előcsalhatók a játékból. A magányos játékosoknak a hosszantartó élvezet és kihívás tehát garantált.

Ami az animációik élethűségét illeti, a 800-nál is több, motion capture eljárással készült mozgatás gondoskodik róla, hogy a játék valóban hasonlítson egy valódi futballmérkőzésre. Kifejezetten kiemelném az olyan – apróságnak tűnő, de a hangulatot szerintem nagyon is feldobó – kis mozzanatokat, mint például amikor a védők (akik mindig jobban tudják a bíróknál, mikor is van leshelyzet) felemelik a kezüket, beintik a lest, vagy hogy a szabadon levő játékos felemelt kézzel jelzi a társának, hogy éppen nincs ráragadva az ellenfél játékosa. Ezen kívül 55-féle kisebb jelenetet, átvezető animációt láthatunk a játék közben, szabálytalanságoknál, sérüléseknél.

A visszajátszások kezelése barátságos, nem adott kameraállásokkal dolgozhatunk, hanem szabadon forgathatjuk, nagyíthatjuk, kikockázhatjuk az egész jelenetet, így kiváló közelképeket is elcsíphetünk. Egészen fantasztikus jeleneteket hozhatunk össze – a legtöbbször igen nyűgös képlopás most nagy élvezetet jelentett (reméljük a nyomtatás is visszaad valamit a hangulatból). Nagy negatívum sajnos, hogy nem találtam lehetőséget a mentésre.

“Ami az animációik élethűségét illeti, a 800-nál is több, motion capture eljárással készült mozgatás gondoskodik róla, hogy a játék valóban hasonlítson egy valódi futballmérkőzésre.”

Multiplayerben ha jó egy játék, akkor szinte megunhatatlan – nincs ez másképp itt sem. Grath komával hatalmas meccseket játszottunk már a program kézhezvételének napja óta, sokáig nem is próbáltam ki az egyjátékos lehetőséget. Egymás ellen és kooperatív módban is játszhatunk, sőt multitappel egy időben akár kettőnél több játékos is kergetheti a labdát.

A Sony birtokolja a FIFPro licencet, ami nem más, mint korlátlan jog a játékosok valódi nevének használatára. 375 csapat, több mint 8000 játékosa szerepel, mindegyik 25 különböző tulajdonsággal (labdakezelés, sebesség, lövőerő stb.) és ezekkel 11 különböző stadionban kergethetjük a labdát.

A szerkesztőségen belül megoszlanak a vélemények a játékról. Grathnek és nekem nagyon tetszik (nekem főként az a 8:0 tetszett, amikor Ikpeba ötöt vágott – Grath), a főszerkesztő úr viszont nem hajlandó játszani vele (talán, mert az első pár meccsen annyira odacsaptam neki, hogy az élettől is elment a kedve), ő inkább az Konami Pro Evolutionjére esküszik (igaz, abban is elkentem párszor a száját). (Helyreigazítás: a TIF-fel csak egyet játszottunk egymás ellen, ahol valóban kikaptam. Puszta véletlen volt, a körülmények szerencsétlen összjátéka. A Pro Evolution-partiról viszont annyit, hogy még mindig nem száradtak fel a könnyeid a padlóról... – a főszerk. "úr") Ebből is látszik, hogy ízlések és pofonok különbözőek – de személy szerint bátran ajánlom ezt a játékot mindenkinek, aki egy igazán jó focira vágyik. Lévén a This is Football ezzel már harmadik felvonásához érkezett, végre igazi konkurenciát jelent a FIFA-sorozatnak – és így a komolyabbá váló versenyből csak mi játékosok és futballrajongók húzhatunk.

Kozi
kozi@vogel.hu


"Hogy került ide egy fotós a 16-os sarkához?"


A bíró nem törődik a faulttal, mert éppen kapura tör



Kahn arcát elnézve nagy bátorság öngólt rúgni neki...szegény Kuffour!

POZITÍVUM

- A játékosábrázolás szinte tökéletes
- Rengeteg bajnokság és kupaküzdelem
- Eredeti játékosnevek, rengeteg csapat

NEGATÍVUM

- Apróbb hibái még vannak a mesterséges intelligenciának
- A program audio része semmi egetverő újítást nem hozott
- Az iskolai bajnokság kicsit

BARÁTOK KÖZT

This Is Football 2002		
FIFA 2002	01/11	85%
FIFA 2001		

GRAFIKA 92%
HANG 80%
ÉRTÉK 91%

2 játékos (multitappal 8 játékosig) PAL

FIFA 2002

VAJON MEGVÉDI-E CÍMÉT A BAJNOK?

TÍPUS FOCI **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** EA SPORTS **MEGJELENÉS** 2001.11.02 NTSC



A főszereplő

Eólé, éólé, éoléóléóléó... Nem, nem hülyültem meg teljesen, csak abbéli örömömet próbálom kifejezni, hogy a nyári pangás után végre beindult az őszi labdarúgószezon! Ez persze nem csak az életben érvényes – kedvenc konzoljainkra is egyre-másra érkeznek a jobbnál-jobb fociprogramok. Mindjárt itt is egy igazi bajnokesélyes (tulajdonképpen a címvédő), az eddig már számos trófeát elhódított FIFA-sorozat legújabb tagja.

Hosszú évek óta gyűröm a sorozatot, és minden egyes új rész elé úgy ülök le, hogy automatikusan a változásokat keresem bennük. Nem tudom, ki hogy van vele, de nekem máig az egyik kedvencem a FIFA: World Cup '98. Ez a program még valódi áttörést hozott, mind a külcsínét, mind a játszhatóságát, mind a hangulatát, atmoszféráját tekintve – és az utána következő idők óta motoszkál bennem egy olyan érzés, hogy egy kicsit lusták ezek az EA Sports fiúk. Jó, jó mindig változott a sorozat, de szinte épphogy csak annyit, hogy a szinte kötelező grafikai turbózás mellet egy lehelletnyit megváltoztatják az irányítást és az AI-t, de csak annyira, hogy az egyszeri játékos ne érezhesse rögtön, hogy egy tavalyi játékkal játszik. Persze az is igaz, hogy a program nagyszerű, és a bevált dolgokon nem érdemes (sokat) változtatni, de hogy pusztán azért fizessek ki egy csomó pénzt, hogy egy aktuális szezonra optimalizált játékoslistát kapjak, az azért nonszensz. Ígéretekkel már tele van a padlás, lássuk hát, mit is kapunk!

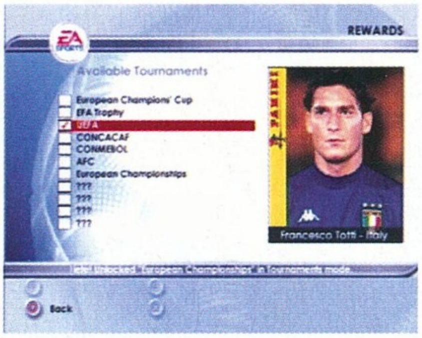
Az elődjéhez képest grafikai téren igencsak megújult a program. Az egész játék valahogy színesebb, tarkább lett, a stadionok grafikája – a TIF 2002-et leszámítva – az eddigi legszebb, amit futballjátékban láttam. Természetesen a most már kötelezőnek számító pirotechnikai elemekkel, zászlókkal felszerelt nézősereggel együtt. Sajnos azonban itt is baromi ronda a zászlólengetés effekt, én komolyan mondom, most már kíváncsian várom, melyik játékban fogják végre egyszer normálisan eltalálni. Az pedig hab a tortán, hogy egynémely zászló (ezzel egyébként a rivális programok, pl. a TIF 2002 dettó ugyanígy vannak) pusztán a fikció szüleménye lehet, mert egyáltalán nem hasonlít az éppen mérkőzést játszó országok lobogójára. Hogy ez pusztán figyelmetlenség, avagy egy ország jelképének felhasználásához meg kell szerezni bizonyos engedélyeket, azt nem tudom – mindenesetre néha a röhejesség határát súrolja. Akárcsak a kispad, amely viszont szó szerint megérdemli a "kis" jelzőt – ilyenek általában csak falusi pályákon szoktak előfordulni. Pozitívum, hogy a partjelzők és a bíró mind-mind animálnak, ott futkosnak a pályán és az alapvonal mellet, és ezek azért feldobják a hangulatot.

"A játékrendszerben, azon belül is a passzoknál történt a legnagyobb változás – nem is csodálom, hogy előzetesen ezt harangozták be a legjobban."

Megváltozott a gyepszőnyeg kidolgozása is. Érdekes módon momentán nem tudom eldönteni, hogy előnyére, avagy hátrányára, ugyanis az előző részben kicsit "sterilnek", amolyan angol gyepszőnyegnek tűnt (ami azért elég ritkaság), itt jóval élethűbbek, kontrasztosabbak a textúrák, ellenben kicsit olyan érzést keltett bennem, mintha egy hipermodern stadionban füvesített libalegelőn játszanék.

A játékosokkal magukkal viszont már nem vagyok annyira kibékülve. Az animációjuk ugyan hozza a szokásos FIFA-színvonalat, a motion capture technológia manapság már valóban élethű mozdulatsorokat csal a képernyőnkre. Itt is vannak olyan alig észrevehető mozzanatok, mint hogy a játékos felemelt kézzel jelzi, hogy üresen áll, a csapatkapitányon láthatóan rajta van a karszalag, sőt még a cipők színe is a valóságot tükrözi. Ezzel tehát nincs különösebb gond. Ami nem tetszik, az az arcok kidolgozottsága – főleg akkor, ha előtte egy fél órával még a TIF 2002-vel játszottam. Ezek a játékosok távolról sem hasonlítanak az igaziakra – a fizimiskájuk és a bőrszínük, hajszínük még csak-csak, de az arcok egyáltalán nem felismerhetőek (pedig a készítők szerint több, mint 100 játékos fotóját scannelték be), rádásul olyan az arckifejezésük, mintha valamiért nagyon mérgesek lennének a világra, állandóan vicsorognak. Az összkép így tehát körülbelül olyan, mintha az eredeti játékosokat keresztezték volna egy pankrátorral. Ez a fajta megvalósítás közelébe sem jön a riválisénak, javallanám a designereknek, hogy bátran merítsenek ötletet a TIF-ből, jobbtól lopni nem szégyen.

A játékrendszerben, azon belül is a passzoknál történt a legnagyobb változás – nem is csodálom, hogy előzetesen ezt harangozták be a legjobban. Ugyebár a régi rendszer a következőképpen működött: kétfajta passz volt, ami emberhez ment pontosan, és a szöktetés. Pontos passzokkal szépen felhoztuk a labdát, majd a végén egy jól begyakorolt és pontos kényszerítő vagy kiugratás, és már gólhelyzetben is voltunk. Ez itt teljesen felborult, egy vadiúj szemléletet kell elsajátítanunk, ha igazán szeretnénk kiismerni a játéknak minden csínját-bínját. Két lehetőségünk van indítani egy társunkat: a lapos és az emelt passzal. Ezek azonban nem mennek mindig emberhez, nagyon pontosan be kell állítanunk az irányzékot az analóg karral. A nagy trükk itt a következő: immáron a passznál is számít, hogy milyen hosszú ideig tartjuk nyomva a gombot (ugyanis ez a lövőerőt fogja meghatározni, akárcsak a kapuralövés



Hurrá, nyertem egy Tottit! Kár, hogy nem a magyar válogatottnak...



Manchester - Liverpool barátságos mérkőzés. Na persze!



Ha az indítást gólra váltja, tényleg megérdemelt a glória



■ Mindig mondtam, hogy nagy színészek ezek a latinok!



■ Két játékos is startol az indításra



■ Ezt kotord ki!

esetében), a képernyőn egy kis indikátor jelzi, hogy milyen erővel rúgjuk el a labdát. A kontrolleren az L2-R2 gombokkal pedig csavart vihetünk bele a passzokba is! Ez kérem immár valóban egy teljesen élethű passzrendszer, hiszen gyakorlatilag olyan szögben, akkora távolságra és olyan kiflit beleadva rúghatjuk el a bőrt, ahogyan csak tetszik. Csupán egy hatalmas bökkenő van vele: hát valami piszok nehéz pontosan kivitelezni! Lehet, hogy az egyedisége és a szokatlansága miatt, de jó időbe telt, amíg nagyjából (!) sikerült oda ívelnem a lasztit, ahová szántam. Ellenben, ha valaki hosszas órák (napok, hetek) alatt begyakorolja, akkor igen látványos dolgokra lehet képes, éppúgy, akárcsak az igazi labdarúgásban. Csak ne lenne ilyen körülményes – egyáltalán nem egyszerű feladat iránybba húzva, a megfelelő gomb kellő ideig tartó lenyomásával még a rúgás ívét is beállítani! No persze, ezt érezhették a készítők is, mert a passzok azért nagyjából (hangsúlyozom: nagyjából!) irányba mennek, rövid ideig tartó gombnyomás esetén azért megkapja, akinek szánjuk. Ez már nem igaz a végjátéknál, itt bizony ügyeskednünk kell az előbb említett trükkel. Mivel a beívelés is megváltozott (az a gomb lett az emelt passz), már nem működik a szokásos trükk, hogy elhúzunk a szélen, négyzetre bead és fejeljük a gólt – itt is irányba kell fordulnunk. Szintén újdonság, hogy a program színes, pontozott vonallal jelzi az éppen általunk nem irányított, de kiugrásra vagy elfutásra alkalmas helyzetben lévő társaink előrelátható mozgását (sőt magán a játékoson is egy üstökös csóvájához hasonlóan megjelenik egy fényeffekt). Ez értelemszerűen az új passzrendszer sajátosságai miatt igen hasznos dolog: legalább azt nem nekünk kell kisilabizálni, hogy hova érdemes előreküldeni a labdát. A gép egyébként előszeretettel alkalmazza a hosszú indításos taktikát, főleg a széleken szokta megfuttatni a játékosait.

Jól sikerült ellenben a kapuralövés megvalósítása, itt aztán nyugodt lélekkel rátűzhetjük a tizenhatoson kívülről is a labdát. Amennyiben jól célozunk, akkor vagy gól, vagy a kapus úgy üti ki a labdát, hogy azonnal lehet is rástartolni az érkező emberünkkel. Persze itt is megtalálhatóak azok a bosszantó dolgok, hogy néha képtelenek vagyunk az üres kapuba betalálni – de ez a normális, Owen sem vág be minden helyzetet (kivétel, ha Kahn áll a kapuban...). A pontrúgások (szögletek, illetve szabadrúgások) elvégzése gyakorlatilag maradt a régi, bár "természetesen" a lövőerőt jelző kis csíkot megváltoztatták, így újból kell egy kis idő, amíg a kellő erőt eltaláljuk.

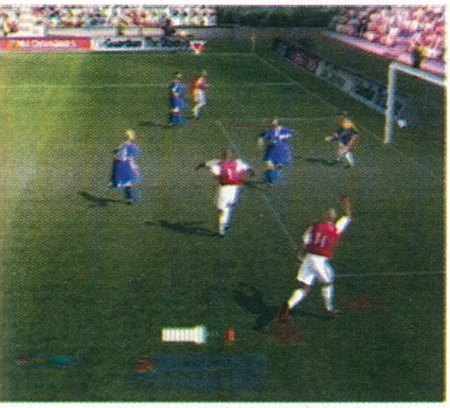
Szegről-végről ehhez a részhez, azaz a játékmenethez tartozik magának a bírónak a ténykedése is, aki tulajdonképpen következetesen vezeti a mérkőzést, ellenben kicsit furcsa, hogy nem azonnal fúj egy szabálytalanság esetén, hanem egy-két másodperccel később. Ez csak azért bosszantó, mert már éppen egy gonosz mosollyal az ajkunkon vinnénk tovább a labdát miközben az ellenfél a földön piheni ki fáradalmait, erre a spori befújja az esetet. A program a leshelyzeteket jól ítéli meg, és egy külön leskamerából vissza is játssza őket.

Szerintem sarkalatos pontja egy sportjátéknak, hogy hogyan sikerül a visszajátszások megvalósítása – nos ez a FIFA-ban nem rossz, ellenben elmarad a TIF 2002-ben találhatótól. Kilencféle kameraállás van (a szokásos, sideline, TV, tower és társaik), melyek közt megtalálható az ún. "free cam" is, de ez nem teljesen valósítja meg az igazi 3D-ben való mozgást, és kissé körülményes a kezelése is. Itt viszont legalább el tudjuk menteni a szebb jeleneteket. Nincs is annál jobb, mint amikor játszótársunkat a sárba tiporjuk, és még ezt meg is örökítjük az utókot számára! Multiplayerben egyébként akár 8 játékossal is indíthatjuk a játékot.

Úgy látszik, a kommentárokkal mostanában hadilábon állnak a készítők (minden cégnél), ugyanis szinte alig változott valami az előző részekhez képest. Zeneügyileg az EA Sports mindig is ott volt a topon – itt sincs ez másképp, neves előadók (pl. Gorillaz) számait pakolták fel muzsika gyanánt, úgyhogy ezzel a résszel semmi gond.

Nagyszerű és dicséretes újítás, hogy amennyiben lesérül, avagy elfárad egy játékosunk, a gép azonnal figyelmeztet erre, sőt ennek tetejében fel is ajánlja a megüresedő posztra a cserepadról leginkább alkalmas játékost – és rögtön végre is hajthatjuk a cserét. No persze a "rögtön" idézőjeljelben értendő, nyilván amíg a labda nem hagyja el a játékteret, avagy nem történik fault, a cserejátékos nem léphet pályára. Ezzel megspórolták azt az időt, amit az ember a menüpontok közti kavargással töltött.

Ez a program is tartalmazza a FIFPro licenszet, ergo a saját nevükön szerepelnek a mintegy 75 válogatott csapat, és a 16 különböző bajnokság játékosai. Hál' istennek, visszatértek a jól bevált bonus tournament rendszerhez, azaz nem mindegyik torna választható alapból, csak az egyik megnyerése után nyílik lehetőségünk egy másikban való indulásra (pl. a világbajnoki selejtezőcsoportunk megnyerése után lesz alkalmunk indulni az Európa-bajnokságon). Az NFL és az NHL 2002-es részéhez hasonlóan itt is kapunk pluszban egy híres játékos portréjával díszített kártyát – más kérdés, hogy ez kinek mekkora kielégülést jelent.



■ A hosszú oldalon ketten is kérték a labdát, de így sem volt rossz a megoldás



■ Ajtó-ablak helyzet

Egy kicsit csalódást okozott nekem ez a program. Félre ne értsetek: nem rossz – de nem is a legjobb, ahogyan azt a neve és a hagyományai miatt az ember elvárhatná. A legnagyobb baja azonban az, hogy pontosan egy időben jelenik meg a TIF 2002-vel, és ez nagyon nem tesz neki jót. Az új passzrendszer nem rossz fejlesztés, bár ez kétségkívül valamennyit rontott a program kezelhetőségén. Mivel egy tesztújság alapvetően arról szól, hogy a tisztelt játékos ez alapján döntsön az alternatívák között, én most inkább a TIF-et ajánlanám, optimális esetben pedig mindkettőt.

Kozi
kozi@vogel.hu

POZITÍVUM

- **Gyönyörű környezet, szép stadionok**
- **Érdekes újítások**
- **A szokott és elvárható minőség**

NEGATÍVUM

- **A játékosok arcai egész egyszerűen rondák**
- **Az új passzrendszer nehézkesen irányítható**

BARÁTOK KÖZT

This Is Football 2002	01/11	91%
FIFA 2002		
FIFA 2001		

GRAFIKA	85%
HANG	88%
ÉRTÉK	85%

■ 8 játékos ■ PAL

SHEEP, DOG 'N' WOLF

BIRKALOPÁS BIRKATÜRELEMMEL

TÍPUS ÜGYESSÉGI KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ LYON HOUSE MEGJELENÉS 2001.09.14 PAL

Valószínűleg csak egy jó pszichoanalitikus tudná megmondani, miért van az, hogy én általában a vesztésre álló féllel érzek szimpátiát, legyen szó akár sportról, akár moziról. (Mert túl sokat Tekkenezel velünk, Zolikám! – a szerk.) Így volt ez már gyerekkoromban is, amikor a kedvenc rajzfilmemet néztem: hiába énekelték a főcímdalban, hogy "pedig a farkas már többször is pórul járt (bip, bip)", én sohasem a Gyalogkakukknak, hanem a Prérifarkasnak szurkoltam. És ugyanúgy izgultam e rozoga ragadozó igen közeli, ám némileg kevésbé népszerű fajtársáért, aki sosem tudta ürücombbal csillapítani az éhségét. Szerencsétlen Ralphnak finom ebéd helyett állandóan ütlegekkel kellett jóllaknia, amit bőségesen mért neki Sam, a juhászkutya – pedig az agyafúrt farkas milyen kiváló trükköket eszelt ki!

De most végre eljött a visszavágó ideje! Nagy elégtétel volt a számomra a legújabb Looney Tunes játék, a Sheep, Dog 'n Wolf (korábban mint Sheep Raider számoltunk be róla, ami egyébként a játék amerikai címe), amiben végre bebizonyíthattam, hogy túl lehet járni az éber juhászkutya eszén. E kitűnő játékkal az Infogrames egy egész estés (sőt több estés!) rajzfilmshow-t prezentál nekünk, aminek a sztárvendége: Ralph, a farkas – azaz a játékos. A házigazda szintén ismerős lehet, hiszen a ripacs Dodo kacsa az, aki a maga sajátos stílusában (kissé levesesen beszélve) rögtön a show elején ismerteti a szabályokat. Adva van Sam 17 birkát számláló nyája, s ezt mind egy szálig le kell nyúlni. Minden egyes birka ellopása a show-nak egy külön fejezetét képezi, mely felvonások mindegyike más-más környéken, más-más díszletek között zajlik.



Előbb kell felkelned, hogy az én "hajóm" elsüllyeszd!



A kakukk csak epizódszereplő – ellene úgysem nyerhetünk

"Aki már látott Ralph (vagy netán a Prérifarkas) filmjei közül akár csak egyet is, az nyilván sejti, hogy miféle trükköket kell bevetnie annak, aki ínyencségre vágyik."

Az első birka begyűjtését kivéve (ahol egy elkóborolt jószág becserkészésével csupán az irányítást kell begyakorolnunk) Ralph szerepében a következő nehézségekkel kell megküzdenünk. Először is valamilyen furfangos módon mindig a nyáj közelébe kell férkőznünk, s onnan el kell szakítanunk a kiszemelt áldozatot. Amikor elég közel merészkedünk a birkákhoz, a képernyő jobb felső sarkában megjelenik Sam feje, s láthatjuk, hogy épp merre néz. Folyamatosan tekintget jobbra-balra, így tehát mindig azt az időt kell kihasználnunk, amikor épp nem felénk bámul – már ha észrevétlenek akarunk maradni. De így sem árt vigyázni, mert ha nem settenkedünk, az eb azonnal felfigyel a lépteink zajára. A kutyafej mögötti háttérszín fontos információt hordoz: a zöld azt jelenti, hogy még biztonságban érezhetjük magunkat; a sárga azt, hogy látótávolságon belül vagyunk, a piros pedig azt, hogy baj van... Ha Sam észrevesz minket, csak egyet tehetünk: menekülünk. A kör nyomkodásával olyan sebességre kapcsolhatunk, amilyet a Prérifarkastól szoktunk látni (egyébként a játék egyik pályáján még versenyezhetünk is a Gyalogkakukkal). Noha a birka megszerzése már eleve elég körülményes, ezzel még nincs vége a műveletnek. A zsákmányt a kijelölt helyre kell szállítani, s ez bizony sokszor nehezebb, mint maga a tolvajlás, ugyanis a kijelölt hely természetesen a legképtelenebb pontokon van meghatározva (pontosabban: bekarikázva).



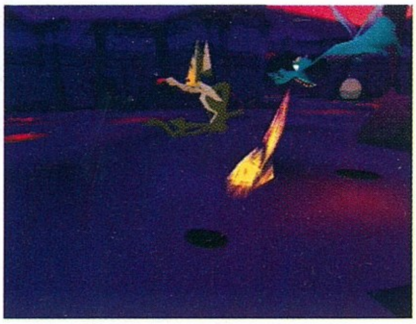
Aki már látott Ralph (vagy netán a Prérifarkas) filmjei közül akár csak egyet is, az nyilván sejti, hogy miféle trükköket kell bevetnie annak, aki ínyencségre vágyik. Mert hát a somfordálás önmagában természetesen nem elég – nem is szólva arról, hogy néha már a nyáj felkutatása is eleve problémás: szakadékok felett kell átkelni, piranhákkal teli folyó keresztezi az utat stb. A megoldást minden esetben az ACME gyár kiváló termékei szolgáltatják. A farkasunk hátára csatolható rakétától kezdve a báránykosztümig válogatott marhaságokkal próbálkozhatunk. Légipostán rendelhetjük a cuccokat, amiket expressz gyorsasággal küldenek is – mihelyst leadtuk az igényünket egy postaládánál, már hullik is az égből a küldemény. Noha a postaládák sokszor csak nagy nehézségek árán közelíthetők meg, utána pedig a csomag nem mindig a közelben esik le, mindenképp érdemes a rendeléssel fáraszta-



Ezt nevezik leégésnek



■ Tessék Dodo, ezt neked szedtem a réten



■ Vigyázz, mert megmondalak Samnek



ni magunkat, mert hamar ráébredhetünk: a Sheep, Dog'n'Wolf voltaképpen egy logikai játék, méghozzá a legjobb, legfurmányosabb fajtából. Elképesztő megoldásokra kell rájönnünk úgy, hogy a rendelkezésünkre álló eszközökhöz csak alig kapunk használati utasítást – a terepen elhelyezett tájékoztatótáblákról többnyire csak burkolt utalásokat olvashatunk le.

Talán a legklasszabb dolog az, hogy szinte semelyik trükk sem válik be kétszer – vagyis nem abból áll az egész, hogy megtanulunk egy-egy taktikát, majd azt alkalmazva újabb és újabb pályákon juthatunk át. Az úgy túl unalmas lenne. A kutya – csakúgy mint a rajzfilmben – szemlátomást kitapasztalja a cseleket, és védekezik ellenük. Az egyik küldetésben például egy furulyával hipnotizáljuk az ebet, és a megfelelő helyre csalva egy méretes sziklát pottyantunk a fejére. Jót kuncogunk, majd a következő pályán már előre vigyorgunk, hova fogjuk csalni a szerencsétlent. Elkezdünk furulyázni a háta mögött, de meglepve tapasztaljuk, hogy üveges tekintet helyett igencsak morcos ábrázattal találjuk magunkat szemben. Aztán Sam kihúzza a füléből a dugókat – a többit már mindenki kitalálhatja... Ezért van aztán az, hogy mindössze 17 birkát kell zsákmányolnunk, de ennek kivitelezése eltarthat akár napokig is. Mindig új megoldásokat kell találni, miközben a legjobb poénok köszönnek vissza a rajzfilmből – sokszor olyankor, amikor nem is számítunk rá.

A rajzfilm eredeti sztoriját azzal is sikerült



■ Szerencsére Rissz-rossz Sam nem jön rá, hogy átfér a rácson...



■ Cirkuszi mutatván Ralph-módra

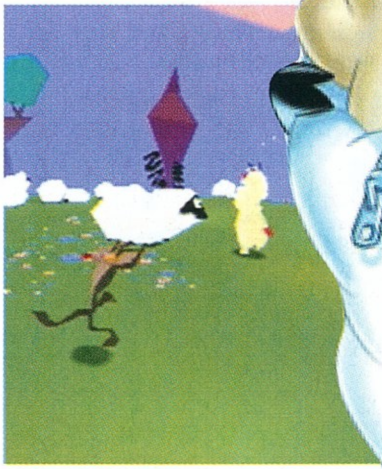
kivételesen jól reprodukálni, hogy Ralph kudarcai nem egyenlők a meghalással. Ha el is agyabugyálja a kutya, utána minden kezdődik elölről, illetve pontosan hogy nem elölről! A játék sosem untat minket az egyes részfeladatok ismétlésével. A fontosabb műveletek után – láthatatlanul – ellenőrzési pontokon megyünk keresztül, mi több: néha magával a felsüléssel gördítjük tovább az eseményt. A fent említett esetben például Sam nem teszi vissza a füldugóit, hanem járőrözni kezd, illetve elhelyez néhány aknát a nyájhoz vezető útra – vagyis egy teljesen új helyzet áll elő.

A pályák bejáratai egy folyosóról nyílnak meg, mely folyosó a show színpadához vezet, ahol a közönség mindegyik birka megszerzését hatalmas ovációval ünnepli. De nem csak emiatt fontos ez az összekötő helyszín. A színpadon kapott helyet két lényeges opció is: az állásmentés (habár a játék automatikusan is ment), és a bónusz cuccok. A bónuszok ürügyén a játék készítői rámutatnak arra az érdekes tényre, hogy még a rajzfilmsztároknak is van munkaidejük. Ugyanis minden egyes pályán valami jól eldugott helyen egy-egy blokkolóóra helyezkedik el, melyeknél bejelentkezve gyűjthetjük a bónuszok vásárlásához szükséges pontokat. Többnyire csak különféle rajzokat, kulisszatitkokat felfedő képeket vehetünk, de két igen fontos infó is eladó: a játék két bónusz pályájának a holléte, mert ezek teljesítése nélkül csak 15 birkát tudunk összeszedni.

Aki csak egy kicsit is kedveli a Warner Bros.-rajzfilmeket, az egészen biztosan jókat fog derülni a játék egyes jelenetein. A farkas nagyon laza mozgása, idétlen rohanása mind ismerős lehet a tévéből, s úgy általában az egész játék olyan, mint egy rajzfilm. Vidám muzsika szól, s amikor bebújunk egy szikla mögé, a jól megszokott suhanást halljuk, s hősünk egy szempillantás alatt összezsugorodik, amit követően pedig idegesen pislog, s jobbra-balra tekintget. De már eleve a settenkedés is vicces mozgással és hanghatással jár – az animáció egyszerűen haláli.

Jómagam eleve jóindulattal viseltetek minden Looney Tunes-témájú játék iránt, így arra kezdettől fogva számítottam, hogy a Sheep, Dog 'n Wolf jópofa élmény lesz, de arra nem számítottam: ez nemcsak egy rajzfilmlicenccel ékesített kommersz ugrabugra, hanem egy nagybetűs JÁTÉK. A rajzfilm csak a nyersanyagot szolgáltatta, amiből aligha kovácsolhattak volna tökéletesebb játékot. Amilyen mulattatóak Ralph farkas kalandjai a tévében, olyan vidám a főszereplésével készült játék is, ahol legalább esélye is van Sam kutya birkáinak ellopására. A poénos ACME szerkezetek sokszínűségének köszönhetően pedig nemcsak hangulatos játék, hanem erősen gondolkodtató is. Véleményem szerint az eddigi legjobb, legötletesebb Looney Tunes-feldolgozás.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



■ Minden lépést meg kell fontolni...



■ ...különben ágyelő lesz a bőrünkből

POZITÍVUM

- Az eredeti történet kitűnő adaptációja
- Haláli ACME szerkentyűk
- Remek logikai feladványok

NEGATÍVUM

- A kamera bizonyos helyeken beragad
- Mintha néhol hiányoznának a hanghatások

BARÁTOK KÖZT

Sheep, Dog 'n Wolf		
Bugs Bunny & Taz: Time Busters	01/03	91%
Bugs Bunny Lost in Time		

GRAFIKA 93%
HANG 85%
ÉRTÉK 91%

■ 1 játékos ■ PAL



Nem én vagyok az első, aki a paparazzik miatt közúti balesetet okoz...



Egy biztos: a zöld lesz a nyerő



Lotusoktól hangos a Trafalgar Square

LOTUS CHALLENGE

VESZÉLYES AUTÓK, VESZÉLYES MUTATVÁNYOK

TÍPUS VERSENY KIADÓ VIRGIN FEJLESZTŐ KUJU ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2001.11.02 P



A sebesség jó, már csak egy sima leérkezés szükséges

Kevés az olyan autómárka, ami egymagában képes eladni egy videójátékot, s aminek a hallatán azonnal felfigyel mindenki, aki a versenyjátékokat szereti. Egy biztos: a Lotus egy ilyen márka. Jóllehet a gyár a '60-as és a '70-es években élte a fénykorát – mikor is a Forma 1-ben az egyik legsikeresebb istállót mondhatták magukénak -, még napjainkban is igen jól cseng a neve. Máskülönben ugyebár elég valószínűtlen lenne, hogy 2001-ben is foglalkozzon vele egy játékkiadó – márpedig a Virgin most ezt tette.

Hogy a játék konkrétan a "Lotus Challenge" titulust kapta, az nyilván nem a véletlen műve, hiszen sok játékos valószínűleg még jól emlékszik a Lotus Esprit Turbo Challenge-re, mely egy igen helyre kis verseny volt Amigán, sőt – hogy a konzoloknál maradjunk – Sega MegaDrive-on is. Mint látható, a címben most nem szerepel típusnév, ami jelzés értékű: a játék fejlesztői ezúttal valamennyi híresebb Lotus típust felvonultatták, kezdve a gyár alapítójának, Colin Chapmannek az első nagyobb sikerétől, a Seventől, egészen napjaink legnépszerűbb Lotusáig, az Elise-ig. A játékban szereplő 38 autó között vannak F1 kocsik, veterán autók, és sima közúti járgányok egyaránt.

Amilyen sokszínű az autóválaszték a Lotusokból, olyan sokféle kihívás vár ránk. Vannak hagyományos versenyek, s azokhoz teljesen szokványos versenypályák, ugyanakkor megesik, hogy kaszkadőrmunkát kell vállalnunk, és mondjuk egy reklámfilm forgatásánál egy olajfúrótornyon kell bemutatnunk lélegzetelállító mutatványokat. Három főbb üzemmód közül válogathatunk. A Single Race-nél – mint a neve is mutatja – egyszerű versenyeken indulhatunk: ehhez magunk választhatjuk meg a pályát és az autót is – illetve annak színét/avagy istállóját is. Jóllehet kocsit csak azok közül szelektálhatunk, amiket úgymond már begyűjtöttünk. (Külön van egy Collection opció a főmenüben, ahol megnézhetjük a már aktivált járgányokat.) Új autókat szerezni a másik két üzemmóddal, a Championshippel (vagyis a bajnoksággal) és a Challenge móddal lehet. Bajnokságot különböző versenyosztályokban indíthatunk.

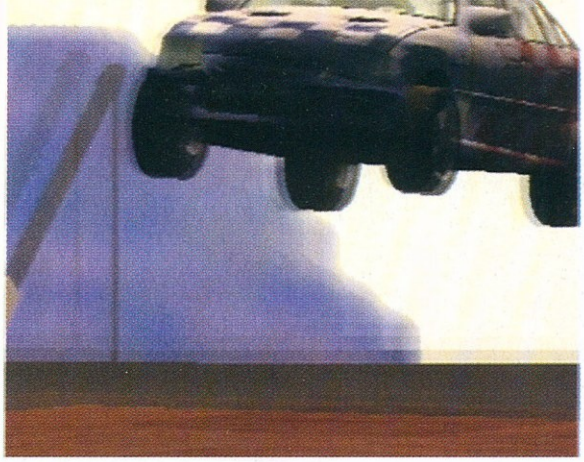
Ezzel el is érkeztünk a leglényegesebb és egyben legérdekesebb részhez: a Challenge módhoz. Ezt a módot indítva először is két pilóta, Jack és Zoe közül választhatunk. Ha jól vettem észre, mindkettőjükre ugyanazok a feladatok várnak: inkább két álláshelyként lehet a személyüket felfogni, minthogy mindkettejük karrierje külön nyilván van tartva. Választott hősünknek különféle díjakat kell begyűjtenie a Lotus istálló számára, de ezek között a hagyományosnak mondható versenyek mellett sok egyéb munka is akad. Itt jön képbe az említett kaszkadőrködés, s még számos más dolog, hogy csak néhány példát említsünk: köreredményt kell megdöntenünk egy adott pályán; hepehupás off-road pályán próbálhatunk szerencsét; a városi forgalomban egy Lotus prototípussal kell meglógnunk lesipuskás fotósok elől.

Mindegyik küldetés egy rövid eligazító szöveggel kezdődik, illetve a teljesítményünknek megfelelő kommentárral zárul. Ha valamilyen meghatározott mutatványról/manőverről van szó, akkor felsülés esetén konkrétan – esetleg pontokba szedve – elmagyarázzák, mit hibáztunk el, és mit kéne csinálni, ez természetesen hasznos segítség. A hülye ócsárolások, amikkel csekély képességeinket méltatják, mondjuk már kevésbé, ezek sokadszori próbálkozás után már kifejezetten idegesítőek. Pedig hát van köztük egy-két egész jópofa is. Például a reklámfilm-forgatáson a rendező felteszi a kérdést: "Azért fizettünk egy zsák pénzt, hogy végül egy majmot ültessünk a volán mögé?" Itt jegyzem meg, hogy ahol különböző kényes manővereket kell végrehajtanunk, ott nem használhatunk automata váltót (ami persze érthető is).

> "Amilyen sokszínű az autóválaszték a Lotusokból, olyan sokféle kihívás vár ránk."

Az autók irányítása meglehetősen életszerű, de mégsem lehetetlenül nehéz – egyszóval nekem tetszett. Jól van behatárolva a csúszás faktor, így nem lehet ész nélkül száguldozni, de rá lehet érezni, mi az a maximum, amit még megengedhetünk adott kanyarban. Mint az életben: nem ördöngösség autót vezetni, de mondjuk előremenetből egy 180 fokos hátraarcot végre-





Légimutatvány a crosspályán



Éjszakai "csendélet" Tokióban



Valahogy mindig én húzom a rövidebbet...

hajtani már némi gyakorlást kíván.

Analóg és digitális irányítás egyformán használható, jóllehet akik esetleg az utóbbit részesítik előnyben, idegbajt fognak kapni attól, hogy a játék minden töltögetés után visszakapcsol az analógra... A játék azt a választási lehetőséget is felkínálja, hogy körbe érzékelje a kormányzást, vagy csak hagyományosan a két irány számítson – ez eléggé újszerű megoldás ebben a formában.

Az irányítás boncolgatásánál mondjuk el kell mondanom a következő sztorit is: amikor elsőként játszottam a játékkal, feltűnő volt, hogy sehogyan sem tudtam nyerni. Jó, persze ennek magyarázata lehetett volna a bénaságom, de nem: egyszer sem csúsztam ki, egyszer sem maradtam le túlságosan, és mégsem tudtam az élre törni. Végül rájöttem, hogy a vezetéshez bekapcsolt segítségeknél kell keresni az okokat. Mit ne mondjak: a driving aids opciók elég furcsán működnek. Noha valóban segítenek, hogy az úton tudjunk maradni, de sajnos akkor is szorgosan munkálkodnak, amikor semmi szükségünk rájuk – egyszerűen nem hagynak minket "felpörögni". Egyfajta sétaautózásra kényszerítenek minket, tehát feltétlenül ajánlatos kikapcsolni tehát mindet.

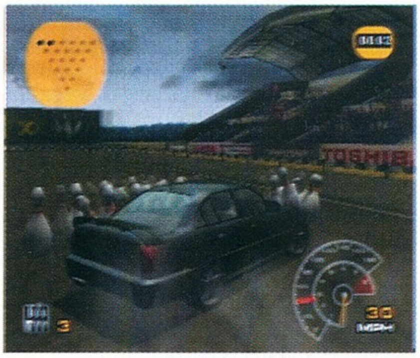
A Lotus Challenge kétségtelenül szebb autóverseny, mint az átlag, de nem hibátlan. Eredeti reklámokkal tarkított, sokszor valódi helyszíneket keresztülszelő pályák tulajdonképpen egész szépek lennének, ha nem lennének olyan sivárak. Nem tudom, mi lehet ennek az oka: pedig amúgy tényleg jópofa, ahogy például madarak, repülőgépek szállnak át az égen, civil kocsikat látni a mellékutakon, a versenyek helyszínein pedig zászlókat lenget a közönség.

A poligonokból fabrikált autócsodák is igyekeznek visszaadni a Lotusok vonalvezetését, ami nagyjából sikerül is. Végigfut a napfény az áramvonalas formákon, s közben az üvegeken frankón a táj tükröződik. Legfeljebb apróbb elmarasztaló észrevételeink lehetnek. Például ha már egyszer nyitott kocsik is vannak a játékban, miért teljesen statikus a kormány, s csak a sofőr keze mozog. Vagy az is jó kérdés, hogy Zoe miért egy ujjatlan pendelyben autókázik hóborította hegyek közt...

Sokszor kifogásolt dolog a licencelt autómárkákat használó játékoknál, hogy általában nem lehet összetörni az autókat. Nos a Lotus Challenge-ben elméletileg "lehet adni" a kocsiknak: megszabadulhatunk a szélvédőtől, letörhetjük a légterelő szárnyakat. Más kérdés, hogy ehhez annyira durván kell vezetni, hogy az már nevetséges. Eleinte észre sem vettem, hogy törnek az autók, ezért átkapcsoltam a teljes sérülésmodellezésre. Azt gondoltam, így majd pillanatok alatt kiszakadnak a kerekek, illetve repülnek az alkatrészek a nagyobb karamboloknál, de nem éppen így történt. Hiába téptem neki valakinek 100-zal, épp csak behorpadt a kocsi. (Ráadásul elég bénán.) Az egész olyan érzetet kelt, mintha egy gyurmából készült autót vezetnénk, amit tetszőlegesen formálhatunk: ahelyett, hogy a fémfelület durván megtörne, inkább amolyan hepehupásra alakíthatjuk át a kasztnit. Két dolog ellenben rendkívül klassz: a régi, "szivar" versenyautók kerekeibe hihetetlen nyolcasokat hajlíthatunk, valamint nem csak horpadások, de karcolások is csúfíthatják az autókat.

A Lotus Challenge ha nem is minden tekintetben kitűnő, de mindenképpen a PS2 autóversenyek élmezőnyébe sorolható. A változatos küldetéseket egyszerűen lehetetlen abbahagyni, hiszen mindig kíváncsiak vagyunk, hogy mi a következő, ha pedig azok elfogytak, hát a játék "hagyományos" autóversenynek sem utolsó. Ha másban nem is, de az autók realisztikus viselkedését illetően még talán a Gran Turismo 3-at is megelőzi – már ha valaki oda van a realizmusért. Talán a Gran Turismo 3 óta az első igazán karakteres autóverseny a Lotus Challenge, köszönhetően a Challenge módjának, aminek küldetései néhol a Drivert, néhol a Crazy Taxit is az ember eszébe juttathatják. Egy kis akció a komoly versenyekkel vegyítve: igazán érdekes eredményt szült ez a párosítás.

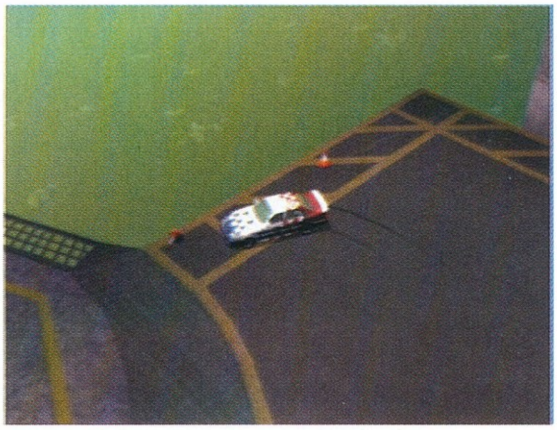
V.Z.
vzoli@vogel.hu



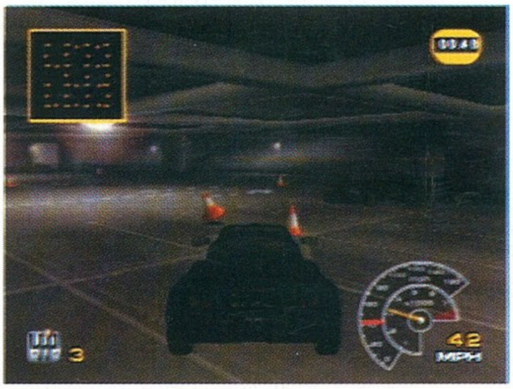
Itt már mindenki szalad. Ilyet legutoljára a Crazy Taxiban játszottam



Egy kerékkel kevesebb van – de így is helytállok



No végre, sikerült... és csak nyolc autót kell majd kihalászni a tengerből!



"Garázsmenet" bójadöntögetéssel

POZITÍVUM

- Különféle egyéb küldetések a versenyzés mellett
- Remekül modellezett autók
- Jól eltalált irányítás újfajta alternatívával

NEGATÍVUM

- A küldetések nehézségi szintje nem éppen kiegyensúlyozott
- A majdnem törhetetlen autók jóvoltából gyakran mandinerből vehetjük a kanyarokat

BARÁTOK KÖZT

Gran Turismo 3 A-Spec	01/08	94%
Lotus Challenge		
Le Mans 24 Hours	01/10	84%

GRAFIKA 91%
HANG 85%
ÉRTÉK 88%

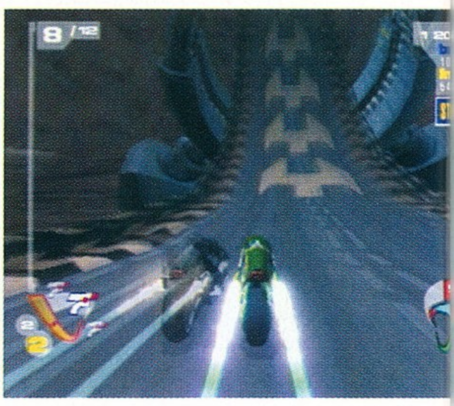
2 játékos PAL



A mezőny elején nélkülem is nyúzzák egymást



Nekem is pont a csapattársamat kell destabilizálnom



Egy "kis" emelkedő zavarja meg a lökdösődést

EXTREME G3

ELŐZD MEG A HANGODAT!

TÍPUS VERSENY KIADÓ ACCLAIM FEJLESZTŐ ACCLAIM SC MEGJELENÉS 2001.08.23 PAL

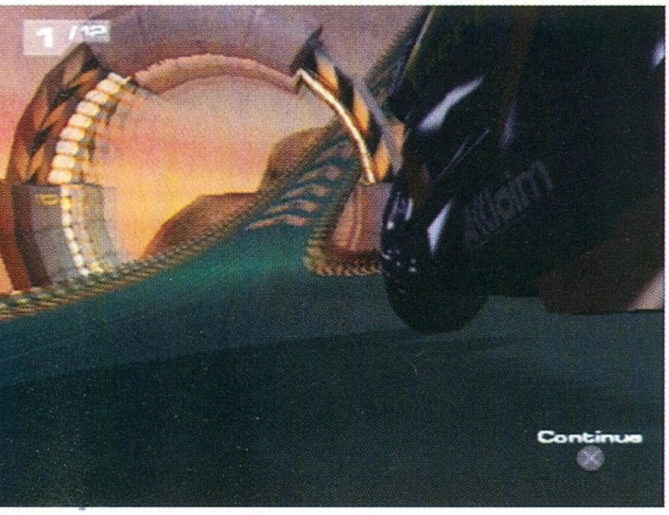
Hogy hol hathat a hétköznapi halandóra extrém G, azaz a földi gravitációnak akár a többszöröse is? Manapság legfeljebb egy vadászgép pilótafülkéjében vagy netán egy űrhajóban, ámde a jövőben nem kizárt, hogy a versenypályákon is ilyen erők fogják igénybe venni a pilótákat. Legalábbis ezt jósolta meg a '97-ben N64-re megjelent Extreme-G, mely játék szinte az egyetlen volt a WipeOut által megteremtett "futurisztikus versenyek" mezőnyében, ami valami egyéniséggel is rendelkezett. Ebben a játékban nem holmi föld felett lebegő hajókkal kellett száguldozni, hanem "közönséges" motorkerékpárokkal.

"Csak különleges pilóták tudják pályán tartani az antigravitációs versenygépeket, akiknek úgy kell megküzdeniük a nehézségi erőkkel, hogy közben az ellenfeleik támadásait is vissza kell verniük."

No persze amint azt az idézőjel is mutatja, ezek a járgányok azért közel sem annyira közönségesek. (Még a 23. században sem, ahol a versenyek játszódnak.) Csak különleges pilóták tudják pályán tartani az antigravitációs versenygépeket, akiknek úgy kell megküzdeniük a nehézségi erőkkel, hogy közben az ellenfeleik támadásait is vissza kell verniük. Tudniillik az Extreme-G versenyeken – csakúgy mint a WipeOutban – a fegyverek használata is szabályszerű. Hogy ki milyen eszközzel szereli fel a gépét, az csak az adott istálló/versenyző pénzügyi helyzetétől függ...

Egy elég felejthető második rész után az Extreme-G most ismét a régi formáját hozza: a PS2 változatban kitettek magukért a pályatervezők, és a motorok is a hardverhez méltó fényben pompáznak. A maximálisan áramvonalas gépek spoilerei szépen csillognak, a plexi alatt jól kivehetők még a pilóták is, sőt a pilótaválasztásnál azt is megmutatják nekünk, hogyan is kuporodnak be a nem túl kényelmes fülkébe.

A 23. századi csúcstechnológia erőpróbája pedig természetesen a Föld minden pontján közérdeklődésre tart számot, így tehát másmás arculatú vidékeken állhatunk rajthoz: itt mutatkozik meg a pályatervezők munkája. Blade Runner-szerű forgalmas város, sziklás kanyonok, hatalmas folyami gát és a környéke, tenger alatti üvegalagutak, és még sorolhatnánk a helyi látványosságokat. Van poligon bizony szép számmal, s ahogy azt már a PS2-es játékokban szokás, csak akkor van ködösítés, ha azt az időjárás megkívánja. Ráadásul akkor sem valami kókler megoldással: meglepően élethű "felhőkben" zúdul alá a víz, ha éppen szakadó esőben száguldozunk, s eközben a kamera lencséjén esőcseppek maszatolódnak el. Személy szerint én csak azért nem tátottam el a számat, mert igen hasonló effektust már láttam a Metal Gear 2 demójában is.



Egy kis önreklámozás a motorok oldalán

A pályák vonalvezetése szemlátomást olyan, hogy igyekeztek érzékeltetni a címben szereplő extrém nehézségi erőket. A hullámvasút kutyafüle némelyik futamhoz képest. Mélységes zuhanások után függőleges meredélyek következnek, s gyakran a hurkokban fejjel lefelé is motorozunk. Bár az éles fordulóknál döntött kanyarok segítik a gépek pályán tartását, alaposan rá kell érezni az irányításra. Az analóg kar a kezdő pilóták számára talán túlságosan is érzékenynek tűnhet, de hamarosan ráébredünk: a különböző ívek tartásához szükség is van erre az érzékenységre, s idővel még talán kevésnek is találjuk. A jó kezelhetőséghez mellesleg az is hozzátartozik, hogy nemcsak a kormányzás, de a gáz is analóg – igaz, használhatóak a gombok is.

Persze mint minden kifinomult verseny esetében: nem elég kiismerni az irányítást, hanem a pályákat is jól kell ismerni. Tudni kell, melyik emelkedő mögött milyen irányú kanyar következik, különben rendelkezhetünk akármilyen reflexekkel, a pajzsunk – no meg a sebességünk – bánja, ha a palánknak hajtunk. Ebből kifolyólag pedig azt sem árt tudni, hol várnak ránk a pajzstöltő mezők, illetve a muníciónkat regeneráló mezők, főleg ha a pálya egy szakasza kettéágazik, mert persze erre is van példa. A töltőhelyek mindig a pálya szélénél helyezkednek el, és a zöld mezőkre hajtva regenerálhatjuk a pajzsunk energiáját, ami egyben a turbót is táplálja (érdekes jelenség!), a liláknál pedig a fegyvereinket.



Ha nagyon körülnézünk, talán még Harrison Fordot is megtaláljuk ezen a pályán

Alapvetően a motorunk csak egy fedélzeti gépágyúval van felszerelve, de mint már szó volt róla, a nyereményeinken fejleszthetjük a gépet. Többek között rakétákat, aknákat, hátsó golyószórót, EMP-t vásárolhatunk. Itt kell megemlíteni egy érdekességet: amikor közvetlenül a start után sem a tűzgomb, sem a turbó nem működik, annak nem programhiba az



Talán pont az ellenkező íven kéne mennem...



Egy kis energia sosem árt



Kétjátékos csapatunk nem éppen győzelemesélyes



A kolléga fekete köddé vált – hála nekem

oka – hogy ne alakuljanak ki mindjárt a startnál kaotikus tűzpárbajok, a turbó- és fegyverrendszerek csak egy idő után aktiválódnak.
Bár ez után sem kötelező a fegyverhasználat, egyes versenyzőkkel szemben határozottan ajánlott. A küzdelmek hevében csak arra kell koncentrálnunk, hogy a csapattársunkat lehetőleg ne hátráltassuk, és különösen: ne lőjünk rá. Ha ennek megfelelően járunk el, számíthatunk a segítségére, amikor esetleg nekünk van rá szükségünk. Hogy hogyan különböztetjük meg a csapattársakat eső-ben/hóban, és egyáltalán: akkor, amikor jóval előttünk haladva a motorok csak egy kis pontot képeznek a pályán? Ez logikus kérdés, de logikus a megoldás is: mindegyik csapathoz egy szín tartozik, s minden versenyző egy színes csíkot húz maga után. A színes "kondenzcsík" tehát nem csak egy látványos grafikai effektus, hanem igen fontos információ.
Az Extreme-G versenyek szinte teljes egészében a pénz körül forognak – ebben tehát nem különböznek a mai technikai sportoktól. Ha nem nyerünk eleget, nemcsak fegyvereket nem tudunk venni, de nem lesz nagyobb teljesítményű motorunk sem, ami pedig elengedhetetlen a profi ligákban. Új motor nélkül pedig a hangsebességet sem tudjuk túlszárnyalni, ami a játék egyik legizgalmasabb momentuma. A nyereményeink teljes összege folyamatosan nyilván van tartva (attól függetlenül, hogy mire költöttünk már belőle), merthogy a megnyert pénzmennyiséghez van kötve a továbbjutás is. Amikor egy-egy futamon elindulunk, mindig ki van írva, hogy milyen helyezést kell minimum elérnünk ahhoz, hogy a következő liga nevezési összege majdan a rendelkezésünkre álljon. Négy ligában indulhatunk (az egyik kivételével mindegyikben három futammal), utána pedig versenyosztályt léphetünk (gyorsabb gépekkel, többkörös versenyekkel). Ha az egyes versenyeken a minimumot alulteljesítjük, a karrierünknek értelemszerűen vége. Ha viszont a maximumot hozzuk, akkor elméletileg (erre még az AI kapcsán mindjárt visszatérek) a későbbi futamokon annál könnyebb a dolgunk – vagy legalábbis kisebb a követelmény. Szerencsére az egyes futamok után mindig van lehetőség állást menteni, így egy kis türelemmel



Az antigravitációs motoroknak is kimegy néha a kerekük alól a talaj

mindenhol a legjobbat hajthatjuk ki magunkból. A pénzszerzés egy alternatív módja, ha a Time Trial módban megpróbáljuk megdönteni a pályarekordokat – a szponzorok ugyanis ezt is honorálják. Nem úgy az Arcade mód versenyeit: a játék eme harmadik üzemmódjánál sajnos csak a saját szórakozásunkra versenyezhetünk, s válogathatunk a már bejárt pályákon.
Az ellenfeleink mesterséges intelligenciája az Extreme G3-ban elismerésre méltó. A gépi versenyzőkkel láthatóan nem csal a játék: amíg például nincsenek aktiválva a rendszerek, szemlátomást ők sem használnak turbót, s ugyanúgy lelassulnak az emelkedőknél, mint mi. Legfeljebb annyi "csalást" követnek el ellenünk, hogy mintha a többiek tudását menet közben hozzánk igazítaná a játék. Érdekes módon ha elsők vagyunk az összetett versenyben, sokkal nehezebb egy adott futamot megnyerni, mint amikor rosszabbul szerepelünk korábban. El kell ismerni, hogy ez a mozzanat egy kicsit idegesítő, de a játék tervezőinek szándéka teljesen érthető: tudjanak haladni a gyengébb játékosok is, de ugyanakkor ne unatkozzanak azok se, akiknek már jobban megy a dolog.
Egy biztos: igen keményen meg kell küzdeni a dobogós helyekért, s nem árt valami stratégiát kidolgozni (főként a turbó tartalékolásával), mert a többiek is használják a virtuális fejüket. Megtörtént esetet felhozva: száguldok a célvonal felé, látom az első helyezettet, s azt is látom, hogy gyorsabb vagyok nála. Csak hát ki tudja, hogy van-e az ellenfelemnek turbója? Csak azt tudom, hogy nekem már nincs, úgyhogy döntenem kell: kilőjem vagy megelőzzem? Jó szokásomhoz híven rosszul döntök: kielőzöm, örülök magamnak, de abban a pillanatban, pár méterrel a célvonal előtt, egy fényes csík húz el mellettem... Még szerencse, hogy senki sem volt velem a szobában, aki hallotta volna hirtelen reakciómat – de hát ilyen egy jó játék: az ember túlzottan is beleéli magát.
Az Exreme-G már N64-en is kivívta magának a leggyorsabb konzolos verseny titulust, még ha egyéb téren el is maradt a jó öreg WipeOuttól. Sebességből a harmadik részben is kijut nekünk, és a versenyek igazi élményszámba mennek – különösképpen amikor megközelítjük a hangsebességet, és a motor hangja egyszer csak elhalkul, majd teljesen elhal. A nagyobb hatás kedvéért ilyenkor még az aláfestő technozene is szünetel, ami egyébként szintén elég hangulatos. (Mármint amikor szól.) A műfaj rajongóinak tehát kötelező ez a játék. Állítom ezt annak ellenére, hogy már most előre látni: a WipeOut Fusion azért felül fogja múlni. Utóbbihoz legfeljebb csak annyit lehet hozzáfűzni, hogy az Acclaim a lehető legjobban időzítette a játék kiadását.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



Hangsebességgel előzök



Magasra török

POZITÍVUM

- Rendkívüli sebességérzet
- Izgalmas helyszínek
- Kifinomult AI

NEGATÍVUM

- Csak 10 pálya
- Túlzottan szokványosak a fegyverek

BARÁTOK KÖZT

Extreme-G 3		
Rumble Racing	01/10	86%
Star Wars Super Bombad Racing	01/07	72%

GRAFIKA 87%
HANG 81%
ÉRTÉK 86%

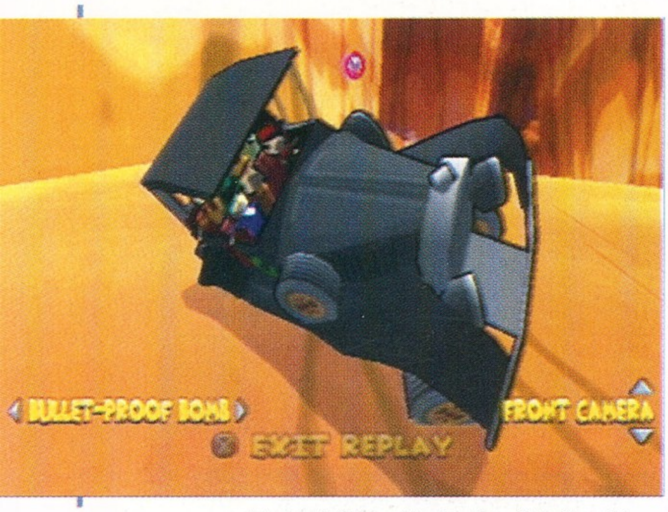
2 játékos ■ PAL

WACKY RACES

KI VIHOG A VÉGÉN?



TÍPUS VERSENY **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** SHEFFIELD H. **MEGJELENÉS** 2001.06.29 PAL



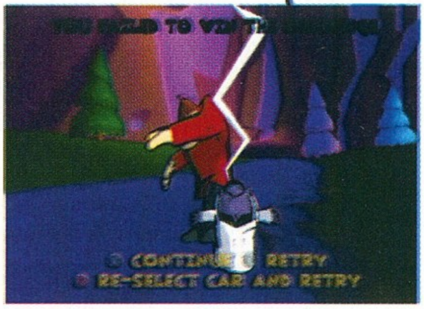
A golyóbiztos járgány is azért néha elbizonytalanodik

Ha van olyan téma, ami tökéletesen passzol a Mario Kart-féle versenystílushoz, akkor az kétségtelenül a Wacky Races, avagy magyarosan: a Flúgos Futam. Talán nem is mondunk azzal hülyeséget, hogy a Mario Kart úgy ihlette a Wacky Races játékot, mint ahogy a Wacky Races rajzfilm ihlethette annak idején a Mario Kart alapötletét. Arról az amerikai rajzfilmről van ugyebár szó, aminek idétlen főszereplőinél már csak járműveik idétlenebbek. Van köztük száguldó szellemkastély, maffiózókkal megpakolt gengszter-kocsi, körfűrészkerekű fatákolmány, kőkorszaki kőmobil – mindenkinek az eredeti "hivatásának" megfelelően, hiszen tulajdonképpen egy szedett-vedett kompánia versenyez egymással. Adva van egy rakás semmirekellő, akik mindenféle fondorlatos cselt felhasználnak, csakhogy ők legyenek a sajátosan laza szabályokkal megrendezett autóverseny győztesei.

A Wacky Races Dreamcast-verziója szinte napra pontosan a PS2-változat előtt egy évvel jelent meg, mikor is Európában még nem volt jelen a Jet Set Radio, ezért a játék újszerű, cel-shaded grafikája akkor igencsak meghökkentette a közönséget. A közkedvelt Warner Bros rajzfilmsztárok úgy keltek életre a játékban, hogy közben "nem váltak poligonossá", amire korábban bizony nem volt példa. Rajzolt autók száguldoztak a képernyőn!

Igaz, ez a grafikai eljárás csak az egyik része volt az összetevőknek, melyek a hamisítatlan rajzfilmes hangulatot megteremtették. Nem szabad megfeledkezni a rajzfilmbe illő, hadaró ritmusú zenékről, no és a sajátos tó-





Vesztettem, hogy csapjon bele az isten nyila

nussal ábrázolt kusza pályákról. Hegyen-völgyön, és sokszor vízen át száguldunk, arról nem is beszélve, ha netán egy középkori vár folyosóin kell megtalálnunk a legrövidebb utat. A kommentátor szintén ugyanúgy megvan, mint a rajzfilmben. Jól löki a rizsát, bár a versenyek szorosságának köszönhetően mire kimondja, hogy "az egyes játékos átvette a vezetést", esetleg már rég teljesen más áll az élen. Néha hasznos dolgokat is mond: gondolok itt elsősorban arra, amikor egy mellékútra hívja fel a figyelmünket, amit esetleg észre sem vennénk – pedig a levágások nagyon jól tudnak jönni. A versenyt kísérő zajok ugyancsak ott vannak a szeren: az ütközéseket a rajzfilmekben megszokott cintányérhang követi, a versenyzők pedig a sajátos orgánumukkal kommentálják az eseményeket – a bunkós testvérek idétlen gagyogása, avagy Muttley kutya (avagy magyarul: Mardel) sunyi vihogása természetesen mind benne van a játékban.

A játék PS2-verziója húsz pályával büszkélkedhet, vagyis egy teljes helyszínnel több, mint Dreamcast változat. (Egy helyszínhez öt pálya tartozik.) Induláskor 11 ismert figura bukkan fel a rajzfilmből, s miután sikerült döntenünk, melyikük áll a legközelebb a szívünkhöz, egy összekötő helyszínen autókázhatunk. (Muttley-ék – két társukkal egyetemben – eleinte nem választhatók) A nem túl terjedelmes terep igencsak változatos: a zöld dombok néhol hirtelen, minden átmenet nélkül havas tájjá változnak, vagyis amint valamelyik pálya kapujához közeledünk, az összekötő helyszín már előre jelzi, hova fogunk kilyukadni. A PS2 verzióban a havas, a vadnyugati, és az erdős helyszínek bejáratai mellett tehát plusz egy kapu található: ez pedig nagyvárosi díszletek, felhőkarcolók közé engedi be az eszelős mezőnyt.

Mindegyik helyszínnél öt lehetséges játékmód van, jóllehet ezek közül csak az első, a Track Challenge választható kezdetben. Ennél minden egyes futam megnyerésével egy-egy aranycsillagot kapunk (csak az első helyezés számít), ami azért fontos, mert ezekkel a csillagokkal nyithatjuk meg a keményebb pályákat. Hogy a zöldfülű versenyzők ne frusztrálják magukat a bonyolult pályákkal, alapból mindenhol csak két pálya van nyitva, s legalább öt csillaggal kell rendelkeznünk, hogy a következőt megnyissuk.

A második üzemmód a Cup Challenge: ezt az adott hely összes Track Challenge-ét teljesítve aktiválhatjuk. A kupával a bejárt helyszínekből bajnokságot állít össze a játék. Ha már a kupa is megvolt, jön a Golden Muttley Challenge, ami elméletileg nem túl nehéz verseny, viszont mindamellett hogy elsőnek kell lennünk, fel kell szednünk minden pályáról 10 arany Muttley-figurát. (A jól ismert vihogás segít megtalálni őket.) Ezután következik a Battle Arena, ahol egymást kell irtani egy elkerített részen, végül pedig a Team 00 K.O. Challenge, ami öt puskaporos hangulatú futamból áll, kieséses rendszerrel. A legkiválóbb versenyzők számára továbbá új útvonalak nyílnak meg az összekötő pályán is, s ezeknél egyéb extra kihívásokra lehet vállalkozni – például mindegyik versenyzővel külön-külön párbajozhatunk.

Bármelyik módban is indulunk, az első dolgunk mindig a bevetésre kerülő trükkök kiválasztása. Összesen három különböző eszközt "rakhatunk rá" az irányító három gombjára, jóllehet a válogatás eleinte nem igazán okoz fejtörést, hiszen mindenki három cuccal indul. (Összesen viszont 60 speckó használható.) A három alapfegyver nagyjából a következő: mindenkinél van valamiféle gyorsítás (esetleg repülés), egy aknaféleség, és egy támadó fegyver. Muníciónak tokeneket kell gyűjtenünk, melyekből különböző mennyiség szükséges az egyes eszközökhöz. Általában az előttünk haladó megzavarása a legolcsóbb, míg a turbózás a legdrágább. A fegyverek hatásfoka amúgy természetesen az adott figurával van összhangban: vannak nagyon szemét fegyverek, amik az első helyezettből utolsót tudnak csinálni, és vannak olyanok, amik csak épp egy kicsit kizökkentik az áldozatot a ritmusból.

Szó se róla, ez a kizökkenés is lehet nagyon kínos, mert elég egy kaktusz, vagy akár egy vékonyka kis fatörzs, hogy fennakadjunk. Ebben a játékban nincsenek láthatatlan falak, amik a pályán tartanak minket: ami kidomborodik, az mind akadály – még a jelentéktelen kapualjakba is frankón be lehet szorulni. Mindenhol rengeteg apróságnak lehet nekisodródni, arról már nem is beszélve, hogy a pá-



Ezzel az alkalmatossággal talán inkább repülni kéne



Hiába vagyok utolsó, feljebb vagyok mindenkinél



Boulder Mobile, a király



lya nyomvonalát is elég nehéz követni. Időnként csak pislogunk, merre kéne fordulni – majd rájövünk, hogy a másik irányba talán jobb lett volna, mert falnak vagy sorompónak ütközünk, s mire kikeveredünk a zsákutcából, már le is fújják a versenyt. (Bár a képernyő tetején van egy irányjelző nyíl, de annak figyeléséhez nyilván egy harmadik szemre lenne szükségünk, s amúgy sem előre jelzi az irányt.) Az se túl kellemes, amikor vízbe esünk, jóllehet a járgányok vízállóak. Úszni ugyanis csak nagyon lassan lehet. Ha esetenként mégis muszáj a vízbe hajtanunk, akkor azt nagy sebességgel célszerű megtenni, lehetőleg derékszögben irányozva be a partot: így ugyanis átkacsázunk a túloldalra.

A készítők előzetesen néhány olyan sajátosságot ígértek, amit "kizárólag a PS2 képes nyújtani": természetesen a plusz helyszín még nem minden. Úgy a kocsik, mint a táj kidolgozása több animációt kapott. Ha nekimegyünk mondjuk egy kaktusznak, akkor a kocsi is és a kaktusz is megremeg. A pályákon mondjuk ütközések nélkül is feltűnő a fejlődés. Szinte nincs olyan hely, ahol ne lenne valamilyen animált tereptárgy. A vadnyugati helyszínen például – ahol DC-n mindössze az olajfúró-kutak serénykedtek – szemlátomást áramlik a csövekben a nafta, azután a csövek végigfutnak még a kanyonokon is, egy helyen közben szivárog az olaj, stb. Mindenhol van valami apró plusz, a havas pályák felé hajtva már eleve sűrű hóesés fogad minket (DC-n tiszta volt az idő).

Bevezettek új üzemmódokat is. Induláskor egy arcade mód is választható, amivel a játékosnak nem kell felküzdenie magát a "szamárlétrán", hiszen az arcade menüben már alapvetően ott van kupa a sima verseny mellett, valamint egy stopperóra elleni time trials mód is. Az üzemmódok helyett ez esetben a pályák vannak lezárva.

Elismeréssel kell szólnunk arról, hogy a játék fejlesztői igyekeztek a korábbi apró hibákat lecsiszolni. Például zavaró volt, hogy DC-n nem kaptunk még csak szöveges jellemzést sem a kocsikról a karakterválasztásnál: most amint rábökünk az egyikre, máris bejön egy kijelző a járgány gyorsulásáról, végsebességéről, illetve úttartásáról. A nézeteken is változtattak, bár sajnos ez nem igazán volt jó ötlet. Arról van ugyanis szó, hogy a jobb látási viszonyok érdekében bizonyos nézetekből a kocsik átlátszóvá válnak, mely elgondolás jó volt, csakhogy a kérdéses nézetek nem éppen a legmegfelelőbbek. A belső perspektívánál feleslegés volt áttetszővé tenni a műszerfalat: nem sokat takartak ki a képből, így meg hülyén néznek ki. Ugyanakkor a szellemkastély-járgány a közeli követő nézetből továbbra is eltakarja a képernyő egyharmadát – és persze pont a leglényegesebb, középső egyharmadát...

A játék DC-verziójának erényei közé tartozott az osztott képernyős, négyjátékos üzemmód, ami a PS2 verzióban szintén jelen van. (Noha kicsit kétséges, hogy ez az opció túlságosan közkedvelt lenne, avagy lett volna). A pályák ugyanis vannak olyan kacskaringósak, hogy még teljes képernyőn is könnyű belejük keveredni, nemhogy egy zsebkendőnyi játéktéren. Örülünk, ha az útirányt tudjuk tartani, és nem fordulunk szembe a forgalommal...

"Minden tekintetben örökölte az alapjául szolgáló rajzfilm atmoszféráját: eszelős versenyzők eszelős eszközökkel csépelik egymást."

Dreamcaston még mindig az egyik leghangulatosabb versenyjáték a Wacky Races (noha már jó egy éves) és most a PS2 változatra sem lehet különösebb panasz. Minden tekintetben örökölte az alapjául szolgáló rajzfilm atmoszféráját: eszelős versenyzők eszelős eszközökkel csépelik egymást, s noha az egyiküket mi irányítjuk, olyan mintha egy rajzfilmet néznénk.

Az a vád semmiképp nem érheti a készítőket, hogy nyugodtan ültek a babérjaikon: kibővítették és továbbszépítgették a művüket, ami igazán dicséretes.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



Hajóra kél a mezőny – bár csak másodpercek erejéig

POZITÍVUM

- Kemény, de jól begyakorolható pályák
- Két különböző irányítási mód
- Vicces jelenetek és fegyverek

NEGATÍVUM

- Gyakran teljesen kaotikusak a versenyek
- Egyes autók használhatatlanok, míg mások túl jók

BARÁTOK KÖZT

Extreme-G 3		
Rumble Racing	01/10	86%
Star Wars Super Bombad Racing	01/07	72%

GRAFIKA	90%
HANG	81%
ÉRTÉK	87%

2 játékos PAL



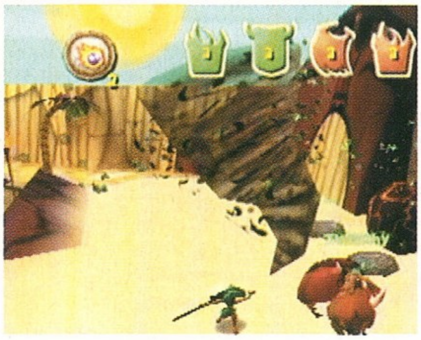
A firkáknál még áll mindkét torony...



Penelope csókjai teljesen megbolondítják az embert



■ Oogabooga asszonyság ideges



■ Kissé szeles ez a focipálya



■ A megvadult disznó senkit sem kímél

OOGA BOOGA

■ CIVILIZÁCIÓ MENTES ÖVEZET

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ VISUAL CONCEPTS MEGJELENÉS 2001.09.12 NTSC



■ A tűzgolyótól sietősre vesszük a témát

A Visual Concepts a Sega egyik belső fejlesztőcsapata (volt), kiknek nevéhez sok nívós játék címe társul. A leginkább sportjátékaikról ismert csapat most két olyan játékkal is színre lépett, melyeknek vajmi kevés közük van a sporthoz. Ezek a kissé debil kategóriába sorolható címek bebizonyították, hogy nemcsak a sport területén vannak otthon. Az előző számunkban ismertetett Floigan Brothers kimondottan jól sikerült darab, és most itt van az Ooga Booga. A játék már első ránézésre belopta magát a szívembe, néhány órás játék után pedig teljesen a rabja lettem.

Ha elérkezik az idő, Ooga Booga, a vulkán istennője össznépi megmérettetést hirdet a szigetvilág lakói – a Kahunák – között. A négy nép egymással versengve dönti el, hogy melyikük lesz a kiválasztott az elkövetkezendő időszakra. A harc véresen komoly(talan), mindenki megpróbálja a lehető legjobb teljesítményt nyújtani, és ezzel Ooga Booga istennő kedvében járni. A misztikus "hölgy" néha személyesen is megjelenik (varázslattal hívható) az aktuális csata helyszínéül szolgáló szigeten, és saját kezűleg gondoskodik a küzdelem kiegyenlítettségéről. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy egy vulkán kráteréből előbújva izzó kőzáporral szórja meg a terepet. Kedves törődésének folyományaként szegény alattvalói azt sem tudják, hogy merre van az arra. Gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a játékban a mi feladatunk lesz az általunk szimpatikusnak vélt népcsoport diadalra vitele.

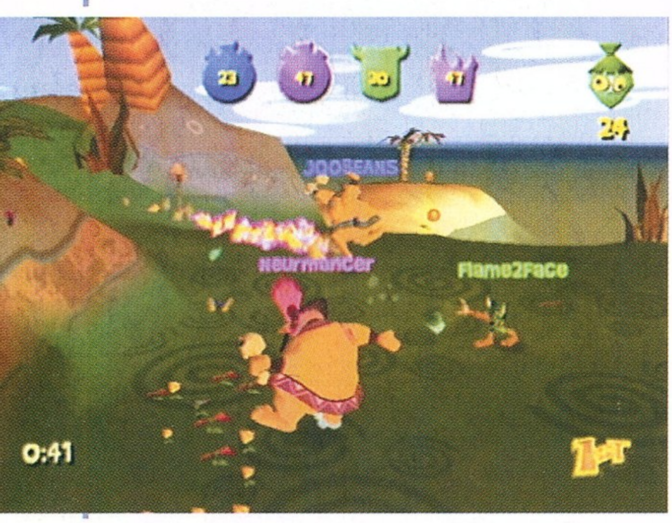
> **"Az Ooga Booga egyedül játszva is kimondottan jó, de az igazi móka – mint minden hasonló játékban – itt is a többjátékos üzemmódokban rejlik. "**

Az Ooga Booga igen egyszerű sémákra épül. Több játékmódja van, ezek alapvetően két csoportba oszthatók. Az első az üsd-vágd-nem-apád kategória, mikor is a cél az, hogy az aktuális ellenfeleket aprítsuk a rendelkezésünkre álló eszközök bármelyikével. A másik kategória egy kicsit közelebb áll a cég fő profiljához. A Boar Polo egy csapat-labdajáték, ahol a cél az, hogy az ellenfél kapujába juttassuk a labdát megtestesítő hatalmas kőgolyóbist. Erre legfőképpen a vaddisznón lovaglás a legalkalmasabb, ezért érdemes ezt erőltetni. Az első játékmódnak persze több variációja is van, hiszen nemcsak egyéni, hanem csapatos küzdelmet is választhatunk. Ilyenkor kettő a kettő ellen, vagy három az egy ellen felállásban nyomhatjuk az ipart. A játék "sztori" módját a Tribal Trial menüpont alatt érhetjük el. A lehetőségek eleinte igen szegényesek, de a lakattal jelzett pályák teljesítése után mindig valami új dolgot kapunk. Így juthatunk egyre jobb és hatékonyabb varázslatokhoz, melyeket persze az ellenfeleink is használni fognak ellenünk. Szerencsére nagyon jól kitalált tanító pályákat találunk a játékban, melyek általában le vannak korlátozva az új lehetőségek kipróbálására.

Egy idő után lesznek majd olyan jópofa küzdelmek is, melyeknek már a nevében benne foglaltatik a sansztalanság (Bitterly Unfair 3 on 1 Twitchy Challenge). Itt három az egy elleni felosztásban kell(ene) helytállnunk, ami igen keserves mutatvány. További pályák kinyitásához (és a Tornado Spell megszerzéséhez) sajnos ezt is teljesíteni kell, de fel a fejjel, ez még csak a kezdet. Az új lehetőségek nem csak új varázslatokban nyilvánulnak meg, hanem új népekben is. Az első ilyen a Leprechaun, akiket a "szokásos" három az egy elleni küzdelem megyerésével lehet majd "megszerezni". A többi rejtett Kahunát (Disco, Superguy, Death, Pirate, Abe, Dwarf) is ilyen FAIR beállítottságú meccsek teljesítése után tudjuk előcsalni. Szép kilátások. A netes, illetve többjátékos módban indított mérkőzéseken is csak a teljesített pályák során megszerzett opciókat kapcsolhatjuk be. A netes játéknál tehát érdemes a legelőrehaladottabb játékosra bízni a játékmód indítását.

Az Ooga Booga egyedül játszva is kimondottan jó, de az igazi móka – mint minden hasonló játékban – itt is a többjátékos üzemmódokban rejlik. Ebből kétfélét találunk. Az Offline Skirmish az Internet eléréssel nem rendelkezők számára biztosítja a maximum négyfős hepajkodást. Az egyetlen hátulütője, hogy mindezt osztott képernyőn teszi, ami jelentősen lerontja a játszhatóságot. A kétjátékos módban még csak-csak látni valamit a felezett képernyőn, de a négyes módban ez már önsanyargatás. A kisebb képfelület miatt szinte képtelenség taktikusan tájékozódni, és a legtöbbször csak az ellenfelünk hibája miatt tudunk pontokat szerezni.

Az Internet által biztosított lehetőségeket az Online menüpont alatt tudjuk kihasználni. Itt már nincs gond az osztott képpel, csak a lassú net elérés szabhat gátat a gondtalan szórakozásnak. Ennél a játéknál is gázos a lag (adatfolyam szakadozás) jelenléte, ami a Quake 3 Arena vagy az Unreal Tournament esetében is eléggé lerontotta a játék élvezetét. Mivel a játék (még csak) Amerikában jelent meg, ezért nincs is európai szerver. Ennek egyenes folyománya, hogy a többiek (általában amcsi skacok) a mi gyenge elérésünknek köszönhetően szintén "lagzanak". Mindig elnézést kértem a játék lelassítása miatt, de hát



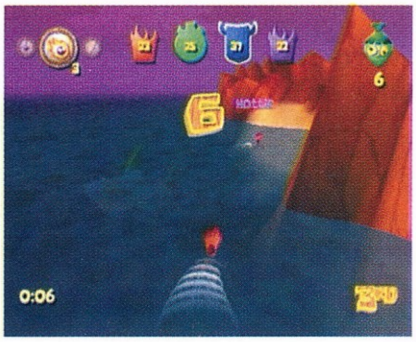
■ Nagyüzemi adok-kapok a neten



Itt már mindenki szalad



Madártávlatból könnyű préda az ellen



Ne ússz túl mélyre, mert megrövidülsz!

AZ ELLEN ELLENI LEHETŐSÉGEK

Bot – Minden szereplőnek van valamilyen kézi felszerelése (kasza, mikrofon, súlyzó, stb.), amivel a közelünkbe merészkedett ellenségeket tudjuk fejbe kólintani (2 pont).
Shrunken Heads – fákról potyogó zanzásított fejek, amikkel messzebbről is megszórhatjuk az ellenfeleinket. Karakterenként változik a magunkkal cipelhető fejek száma. A Boar Polo alatt is jól használható. (1 pont).
Fireball – Egyszerre három töltet áll a rendelkezésünkre, amit egyenesen tudunk kilőni. A Fireball pattogva halad, és begyújtja az útjába kerülő ellenfeleket. (2 pont)
Lightning – Egyszerre két töltet lehet nálunk. Nagyon gyors hatású, kimondottan jó a vaddisznón lovagoló ellenfelek leszedésére. (1 pont)
Homing Head – Egyszerre három lehet nálunk. A kilőtt fej automatikusan célra tart. A tengerben úszó ellenségekre alkalmazható a legjobban, de a repkedő próbálkozókat is jól le lehet vele szedni. (2 pont)
Mine – Ebből öt lehet nálunk. A karakterünk az adott helyen lepakol egy aknát, amit a gyanútlan ellenfelek könnyen összekeverhetnek a Shrunken fejekkel. Ha rászaladnak, akkor messze repülnek. A saját aknánk ránk nézve is veszélyes, de könnyen felismerhetjük, mert a közelébe érve villogva jelzi a jelenlétét. (1 pont)
Boars – A vaddisznólovaglás nagyon jó ötlet. A kiszemelt példányt le kell ütni, és rá kell ugrani. Felöklelhetünk vele szinte minden dolgot, játékost, Tiki szobrot, másik vaddisznót, stb. A Boar Polo labdajátékban elsődleges szerepe van. A Rodeo módban csak úgy érhetünk el pontot, hogy a vaddisznón lovagolva felökleljük az ellenfelet, vagy pedig leszedünk valaki a vaddisznóról. Az alkalmi hátas "energiáját" a kép alján található kis csík szimbolizálja. (2 ill. 1 pont)
Birds – A madár a vaddisznóhoz hasonlóan használható. Le kell ütni, majd belekapaszkodva a magasba emelkedhetünk. Innen könnyű támadást indítani az alant szaladgáló ellenfelekre. A madárnak is csak adott ideig van "energiája". (1 pont)
Tiki – Ezek az embernyi faszobrok Shrunken fejekkel ébreszthetők fel. A legelsőnél 10, a következőknél pedig mindig 5-tel több fej kell az aktiválásához. A Tiki ezután köpködni fog a közelébe merészkedő ellenségekre. A felébresztett Tiki bármerre eltolható, ezért célszerű egy magasabb pozícióba tolni, ahonnan jobb a rálátás a terepre. Az ellenség által felébresztett Tiki-t meg tudjuk semmisíteni (szétverjük, vízbe taszítjuk egy Shrunken fej sorozattal, stb.). (2 ill. 3 pont)
Tornado – A három piros varázslat első tagja, elég ritkán találhatunk ilyet. Aktiválva egy mini hurrikán söpör végig a pályán, mindent magával ragadva. (3 pont)
Lightning Cloud – Egy kisebb viharfelhőt generál, ami villámokat szór mindenkire, aki a közelébe merészkedik. (1 pont)
Meteor – Ezzel a varázslattal a vulkán istennőjét tudjuk megidézni. A hölgy haragos, amiért megzavartuk délutáni sziesztáját, ezért cserébe óriási kőesőt zúdít a pályára. (1 pont)

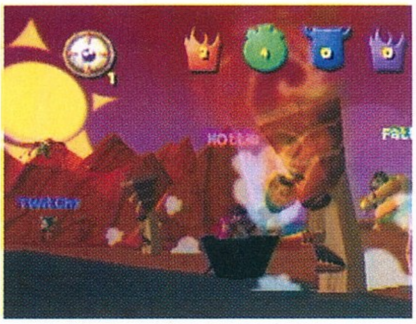
a szent cél miatt ki kellett próbálnom a netes funkciót is.

Az Ooga Booga kivitelezése egyébiránt erőteljesen konvergál a tökéletes irányába. A grafika szép, változatos, és a mozgatás sebességével sincs gond (sohasem lassult le). Az egyetlen kifogás a grafika részletességét érheti, ami a túlzottan rajzfilmes stílus miatt – ami nekem személy szerint kimondottan tetszett – egy kicsit szegényesnek tűnik. Szívesen láttam volna olyan szép, nagyfelbontású textúrákat, mint a Phantasy Star Online-ban, vagy akár a Quake 3 Arenaban. Ezen persze nem érdemes rágódni, mert mindenkinek más elvárásai vannak egy játékkal szemben, s mint azt pár sorral előrébb már említettem, nekem tetszett a grafika. A hangok megvalósítása terén a Visual Concepts komponistái és hangkutyulói nagyon ott vannak a szeren. Játék közben hallható háttérzenék (a dzsungeldobok, meg a többi) teljesen polinéz hangulatot hoznak a játékba. A hanghatások is erősen rajzfilmes beütésűek, így kimondottan jól illeszkednek a debil grafikához. A szereplők digitalizált (és eltorzított) szövege pedig már csak hab a tortára. Az egész valahogy nagyon egyben van.



Oogabooga asszonyság ideges 2

SakmaN
sakman@vogel.hu



A Homing Head "kamerája"



Ez a kaszás nagyon rámragadt a disznóval

POZITÍVUM

- Az egész játék debilsége
- Pergő "azt se tudjuk, hol vagyunk" játékmenet
- Többjátékos és netes támogatás

NEGATÍVUM

- A netes rész egy kicsit akad
- A 3-1 elleni küzdelmek nagyon nehezek
- A gépi játékosok AI-je nagyon változó

BARÁTOK KÖZT

Alien Front Online	01/10	85%
Ooga Booga		
Outtrigger	01/09	79%

GRAFIKA 88%
HANG 90%
ÉRTÉK 83%

1-4 játékos ■ NTSC ■ net támogatás

HEAVY METAL GEOMATRIX

CSAK KEMÉNYEN!

TÍPUS AKCIÓ/VEREKEDŐS KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ CAPCOM MEGJELENÉS 2001.09. NTSC



A néninek eléggé szögletes bugyija van



Hát ha ezzel odaszólok valakinek, az tuti megérzi!

A japán illetőségű Capcom, ugyebár leginkább a verekedős játékairól ismert, meg talán arról, hogy ők azok, akik még kiadnak 2D-s verekedős játékokat, és a piacon létező összes géptípusra fejlesztenek. A 3D-s felhozatalukra sem lehet panasz, a Sega méltatlanul elhanyagolt gépére is sok kitűnő címet hoztak ki az utóbbi három évben. A címszereplő játék minden bizonnyal az utolsó Dreamcast-címük lesz, legalábbis az előrejelzések szerint erre kell következtetnünk. Sajnos azt kell mondanom, hogy a kivonulás nem annyira dicsőséges, mint azt első ránézésre elgondolnánk.

A Heavy Metal Geomatrix is egy franchise, vagyis egy már meglévő "világ" alapjaira építkezik. Nem ez az első HM játék, hiszen PC-re már korábban megjelent a Heavy Metal F.A.K.K.2. Jelen tudásom szerint ez eredetileg Dreamcastra is be volt tervezve, de csak PS2-re fog megjelenni. A franchise alapja egy képregény sorozat, amiből később több rajzfilm is készült (HM, HM F.A.K.K.2.). És mint minden hasonlóan jól "digitalizálható" anyag, a Heavy Metal sem kerülhette el a "megszámítógépesítést". Nem tudom, hogy kishazánkban menynyire ismert ez a világ, de gyanítom, hogy azért van pár rajongója.

A játék története a szokásos mesét adja elő a föld ásványkincseinek és energiahordozóinak kiapadásáról. Az emberek a való élet sivárságából a virtuális valóság luxuskörülményeibe menekülnek. A nanotechnológia fejlődésével pedig lehetőség nyílik a mikroszkopikus Nanobotok kifejlesztésére. A két dolgot összevegyítve máris megvan a sztori: az emberek ezeknek a parányi gépeknek a segítségével fogják összemérni tudásukat a virtuális valóságban, vagyis a Geomatrixban.



Csípőműtét túlméretes szikével

A játékban egy ilyen Nanobot cyber gladiátor irányítását vehetjük a kezünkbe. A választék átlagos szintű: négy "banda" (818 Stompers, 911 Elite, 323 Agents, 707 Metalheads) háromhárom tagja közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat. Mindegyik csapatban két férfi és egy nőnemű harcos található. Elvileg mindegy, hogy kit választunk, de a hölgyek mintha érzékenyebbek lennének a pofonokra. A választást befolyásolhatja továbbá, hogy harcosunk (szimpla és egymás elleni játéknál) mindig az alapfegyverével indul, így akár helyzeti előnyhöz is juthatunk egy jó döntést követően.

"Aki már látott Ralph (vagy netán a Prérifarkas) filmjei közül akár csak egyet is, az nyilván sejti, hogy miféle trükköket kell bevetnie."

A mászkálós-verekedős játékok hagyományain alapuló küzdelem egy kisebb 3D-s arénában zajlik, ahol a játékosok nincsenek úgy helyhez kötve, mint a legtöbb verekedős játékban. (A legelső ilyen cím tudomásom szerint a Power Stone volt, ami nagyon vegyes fogadtatásban részesült. Nekem nagyon bejött, de több ismerősöm nyilatkozott róla negatívan. A Capcom viszont további címeket hozott ki ebben a kategóriában, többek között ezt is. A játék kísértetiesen hasonlít a korábban megjelent Spawn: In the Demon's Handre (szintén képregény adaptáció), ami nem véletlen, ugyanis ennek a motorjára épül.)

A játékban több játékmód közül választhatunk. Az Arcade menüpont alatt egyjátékos "karrier" módban a kiválasztott karakterrel kell végigpüfölni egy sor ellenfelet. Eleinte csak a szokásos 1-1 elleni küzdelemről van szó, de néhány pálya teljesítése után permanensen két ellenfelet fogunk kapni. Ez már húzósabb feladat elé állít minket, de tapasztalatból mondom, semmi sem lehetetlen. (Egyébként, ha van két gamepadunk, akkor további két lehetőségünk is van a gyilkolászásra.) Arcade módban a második pad Start gombjára rábökve újra a karakterválasztó képernyőn találjuk magunkat. A két harcos kiválasztása után eldönthetjük, hogy egymás ellen (versus), vagy egymás mellett (tag) akarunk küzdeni. A versus módban a szokásos egymás elleni harcról van szó, a kooperatív módban pedig ketten irthatjuk a gép által irányított ellenfeleket (függőlegesen osztott képernyőn). Ez a későbbi pályákon - amikor már két ellenfelet kapunk - teljesen kiegyenlítetté teszi a játékot.

A játék eddig teljesen megegyezik az eredeti játéktermi változattal, de Capcomék beraktak a játékba egy teljesen új dolgot is. A Chaosmatrixra keresztelt játékmód egy kicsit más, mint az alapötlet. A kiválasztott karakterünkkel meg kell oldani azokat a feladatokat, amit a pálya kezdésekor a képernyőn olvashatunk. A feladat egyszerű: elkerülni, vagy éppenséggel kinyírni az összes ellenfelet, és a kulcs tárgy(ak) begyűjtése után eljutni a kijárati teleportba. A valóságban ez persze nem ilyen könnyű, hiszen az ellenfelek igen rutinosak (a nehézség állítás a játék eme részére valahogy nem hat), a pályák pedig sokszor átláthatatlanok. A rendelkezésre álló fegyverek általában elégségesnek bizonyulnak a feladat teljesítéséhez, de sokszor kell úgy választanunk, hogy utána már nincs több lehetőség (a többi fegyver eltűnik).

A normál játékkal szemben a legtöbb esetben nincs véletlenszerű fegyver "spawn"-olódás, hanem előre betervezett sorrendben és helyeken jelennek meg a felvehető eszközök. Ez szintén jobb odafigyelést igényel, hiszen nem lehet annyira jól improvizálni, mint a normál játékmódban. A Chaosmatrix grafikai megjelenése is jelentősen eltér az alap játéktól. A relatíve hagyományos helyszínek helyett színes élű kockákból felépített pályákon kell szaladgálnunk. (Kinézetre leginkább a PSX-es Metal Gear Solid VR Missionsre hasonlít.) Igen jópofa cyber hangulatot kölcsönöz a játéknak, nekem legalábbis bejött.

A HM Geomatrixban a fegyverek és a küzdelem alakulása is a Capcomos hagyományokhoz hű. Minden karakternek saját fegyvere van (kard vagy lőfegyver), amit induláskor kapásból megkapunk. A lőfegyvereknek (zöld emblé-ma) kétféle üzemmódjuk van: sárga gomb -



Úgy felrúglak, hogy le se esel!



Nehéz a hátizsákod?



Hé, ti ott ketten! Gyertek csak ide!



Innen fentről könnyű préda lesztek

normál, jobb flipper - special. Ez persze nem jelenti azt, hogy a special nagyobbat sebez, sőt! Lehet, hogy lassabb, és kisebbet is sebez. A lőfegyverek általában igen gyorsan kifogynak, ekkor nem marad más, mint a puszta kezes ütleg. Ezt viszont csak testközelből tudjuk gyakorolni, az eredményes használata taktikázást igényel. Vannak persze különféle kardok is (piros embléma), amikkel alkalmasint sokkal hatékonyabban tudunk közelharcot vívni. A pályákon megjelenő újabb fegyvereket természetesen felvehetjük, illetve a tűzgombbal cserélhetjük ki a kezünkben levővel. A pályákon a legtöbb kis tereptárgy megsemmisíthető, így permanens fedezékre sem számíthatunk.

A játék egyik kulcsfontosságú eleme, hogy karakterünkkel melegen ajánlott állandóan mozgásban lennünk. (A bal flipperrel rövid ideig gyorsabban is haladhatunk.) Gépi ellenfeleink ezt a módszert mondhatni permanensen alkalmazzák, így nekünk is rá kell szoknunk, ha a későbbi pályákon is eredményesek akarunk maradni. Igen fontos még az ugrással kivitelezhető lebegés (ugrás gomb, majd újra ugrás gomb nyomva tartva), amit a jump-pack felvételével intenzívebbé és hosszabbá tehetünk. Ezt sem árt gyakorolni, mert a Chaosmatrix-módban többször kell majd hibamentesen alkalmaznunk.

Első látásra elég idegesítő lesz a kamera kezelése, ami elég trükkös. A nézetünk a zöld gomb megnyomására rááll az aktuális ellenfélre, és folyamatosan rajta tartja a kamerát, például akkor is, ha pont az ellenkező irányba futunk. Ez igen bosszantó, de a nézetet szerencsére "ki lehet venni" ebből a pozícióból a zöld gomb hosszabb nyomva tartásával.

A játék grafikai kivitelezésére nem igazán panaszkodhatunk. Nem mintha nem lehetett volna egy kicsit szebb grafikát vagy több poligonból álló ellenfeleket generálni, de ez valószínűleg a játéktermi átirat átka. (Nagy valószínűséggel ott is ilyen alacsony poligonszámot alkalmaztak a karaktereknél.) Ettől függetlenül egészen pofás a grafika, és elég szépek a textúrák is. A karakterek mozgása is szépen meg van animálva, az egyetlen kötözködésem csak az volna, hogy egy kicsit lassan haladnak előre a figurák az animációs fázisokhoz képest. Olyan, mintha szembejövő futószalagon futnának előre. (Persze ez csak kötözködés, nem kell komolyan venni.)

A játék legprofibb része mindenképpen a hangok, de leginkább a zenei aláfestés, hiszen ez teszi igazán hangulatossá ezt a játékot. A cím alapján elvárható volt, hogy ne technos vagy trance muzsikák szóljanak a menetek alatt, és ez így is lett. Bár közismerten nem vagyok nagy rockzene rajongó, de minden jó zenét szívesen meghallgatok. Itt kimondottan igényesen válogatott heavy metal trackek szólalnak meg a menetek alatt. Ebből is kiemelném a címzenét, ami a Megadeth csapat Moto Psycho című szerzeménye (nagyon király!). A többi muzsika sem rossz, de nyilván nem véletlenül lett ez a címzene. Ha valakit érdekelne, a következő zenekarok számai csendülnek (reccsennek) fel a játék közben: Rob Halford, W.A.S.P., Dust to Dust, Corrosion of Conformity, Entombed, Cyber-T. A muzsika mellett a hanghatások is sokat dobnak a játékon. Minden karakternek saját beszólós szövege van, a fegyverek hatalmasakat szólnak, a robbanások pedig velőtrázóak. Az egész úgy jó, ahogy van.

A Heavy Metal Geomatrix igazából nagyon jó játék lenne, ha a kamerakezelése nem lenne ennyire rossz. Nem tudom, hogy miért nincs egy olyan gombkombináció, amivel körül lehetne nézni. Nagyon sokszor - leginkább a Chaosmatrix-ban - lenne szükség rá, és csak bosszankodunk a hiánya miatt. A csaló ellenfelekről inkább ne is szóljunk: ha megütnek, akkor elesünk, és tovább tudnak pofozni még villogó állapotban is. Ha mi ütjük le az ellenfelet, akkor az elesik, villogva feláll, és óriási pofonokat osztogat, miközben mi csak a levegőt püföljük. Na erről ennyit. Az egyetlen dolog, ami miatt nem 50% a értékelés, az a Chaosmatrix mód. Bevallom, hogy nálam igen sokat dobott a játékon ez a kis kiegészítés.

SakmaN
sakman@vogel.hu



A környéken az enyém a legnagyobb!



Csak a levegőt focizod, nyanya!



Ma van a kócosok nemzetközi napja?



Ketten négyfelé szaladtunk



Mi van öreg, beszóltál?

POZITÍVUM

- Kitűnő aláfestő muzsikák
- Chaosmatrix mód
- Bazinagy fegyverek

NEGATÍVUM

- Kicsi arénák
- Ordítóan rossz kamerakezelés
- Kiegyenlítetlen küzdelmek

BARÁTOK KÖZT

- Power Stone 1-2
- Outtrigger 01/09 79%
- Heavy Metal Geomatrix

GRAFIKA 80%
HANG 89%
ÉRTÉK 72%

2 játékos NTSC

ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE

MEGSZÉPÜLT RUSNYASÁGOK

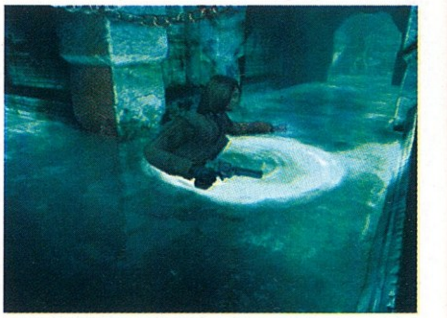
TÍPUS HORROR KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ DARKWORKS MEGJELENÉS 2001.09.27 PAL



■ El az útból, vagy rád világítok!



■ Aki összevérezi a padlót, annak halál jár



■ Nyakig benne vagyok a pácban. De legalábbis hasig...

Kész rémálom volt arra gondolni, hogy az "új rémálom" sok más nagy volumenű DC-s fejlesztés sorsára – vagyis a süllyesztőbe – jut, de végül is az aggodalmaink szerencsére alaptalannak bizonyultak. A PlayStation után tehát a Dreamcastot is választhatjuk társunknak az egyedülléthez – mármint a sötétben.

Bár annyira nem is leszünk egyedül, hiszen az Alone in the Dark negyedik epizódja többek közt arról nevezetes, hogy két főhős közül is választhatunk, s ha nem is egyszerre, de kettejükkel élhetjük át a különböző borzalmakat, melyek a titokzatos szigeten, Shadow Island-en várnak ránk. Ha netán akad olyan DC-fanatikus, aki elvből nem olvassa el a PlayStationös ismertetőinket (elvégre a júniusi számunkban már volt egy bővebb "értekezés" a témáról), annak íme dióhéjban a történet.

Edward Carnby, az okkult ügyekre specializálódott magánnyomozó, és Aline Cedrac, az Abkani indián kultúra nyomait kereső antropológus, látszólag különböző, de mégis egyazon céllal érkezik a Morton birtokra, mely Maine partjainál, egy rejtélyes szigeten található. Mindkettőjüket egy FBI ügynök, Fred Johnson csalogatja a helyszínre: Carnbynak a legjobb barátját és egyben kollégáját gyilkolták meg a szigeten, s a férfiú – Johnson megbízásából – annak munkáját igyekszik befejezni (illetve a halálát megbosszulni), míg Aline az apját véli felismerni Obed Morton professzorban (az ügynök jóvoltából), aki mellesleg a legnagyobb szaktekintély abban a témában, amin ő is dolgozik. Ám sem Carnby, sem Aline nem tudja, valójában milyen hatalommal szemben indulnak harcba. Egyikük sem sejti, hátulról ki mozgatja a szálakat, s ki az a Christopher Lamb, aki a szigorúan titkos 713-as iroda vezetőjeként finanszírozza a szigeten folyó sátáni kísérleteket egy ősi, rendkívül gonosz erő feltámasztására.

Mint e történet is tanúsítja: a túlélő horror stílusának megteremtője ismét a régi fényében – akarom mondani sötétségében pompázik. A PC-re készült első Alone in the Dark anno H. P. Lovecraft, a nagyszerű horror-novellista Cthulhu mondakörére épitkezett, s ez a negyedik epizód most szemlátomást ugyanazt az atmoszférát kísérli meg átültetni egy napjainkban játszódó történetbe – noha formailag nincs már semmi kapcsolat az író munkásságával. Egy igazi horrortörténetnek lehetünk főhősei, hiszen a játék a műfaj legkiválóbb sajátosságait mind magán viseli. Hagyományos és misztikus fegyvereket felhasználva otromba szörnyekkel kell megküzdenünk, miközben a legváratlanabb pillanatokban hatásos jelenetekkel hozzák ránk a frászt, és a filmszerű kameraváltásoknak hála egy izgalmas filmhez hasonlítható az egész. Egy ódon villa, egy elhagyatott katonai erőd – ezek a főbb helyszínei a kísérteties történetnek, melyben magával a Gonosszal kell szembeszállnunk. Nemcsak bátorságra, de logikára is szükségünk lesz, elvégre különféle fejtörők is bőséggel akadnak: hogy rájöjjünk, mi is folyik a szigeten, számos rejtekhelyet kell felkutatnunk, miáltal újabb és újabb információkhoz jutunk.

A Dreamcaston természetesen még látványosabb a kaland, mint PlayStationön, de minthogy ez utóbbi platformon is kihozták a játékból a maximumot, a fejlődés nem különösebben számottevő. Csak annyi, amenynyit el is lehet várni: vagyis az egész játék magasabb felbontásban pompázik, a figurák több poligonból állnak, s továbbfinomították a fény/árnyékeffektusokat. Az elemlámpánk izzóján kívül immár az egyéb fényforrások is hitelesen lettek ábrázolva, vagyis hősünk/hősnőnk árnyéka a megvilágításnak megfelelően siklik végig a falakon, s ez – lévén sok helyen le/fel kapcsolhatjuk a villanyt – nagyon klassz hangulati elem. Egyébként ahogy már PS verzióban is, az elemlámpánk fénycsóvája teljesen realisztikusan világítja meg a prerenderelt helyszíneket, mely lámpa egyben fegyver is, hiszen a gyengébb teremtmények távoltartásához elegendő a fény is.

A fentieken kívül legfeljebb még az irányítás változott: a DC irányító kevesebb gombjának köszönhetően az Y-nal egy almenüt hívhatunk be, s onnan mehetünk a térképhez, a tárgylistához, avagy a walkie-talkie használatához. Egyebeket tekintve a játék teljesen azonos a PS-változattal: az egyes tárgyak, az elsősegélyládák és a mentéshez szükséges amulettek ugyanott találhatók, tehát a júliusi számunkban közölt végigjátszást továbbra is ajánljuk mindenkinek a figyelmébe, aki netán elakadna valahol.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



■ Szégyen a futás, de hasznos – és töltényt spórol

POZITÍVUM

- Sötét atmoszféra
- Két különböző, de összefonódó történet
- Hatásos rendezői munka

NEGATÍVUM

- Nincsenek különösebb DC extrák
- A tárgyakat néha nehéz felvenni, illetve túl pontosan kell melléjük állni

BARÁTOK KÖZT

Alone in the Dark 4		
Resident Evil 3 – Nemesis	01/01	83%
Evil Dead	01/02	59%

GRAFIKA 92%
HANG 86%
ÉRTÉK 93%

■ 1 játékos ■ PAL


www.nintendo.com
Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint, Depo 6
Mario Kart TM: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® Trademarks of Nintendo.
GAME BOY ADVANCE
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
Verseny szabályok nélkül.
Racing without rules.
Nintendo
GAMING 24:7

AIRBLADE

LÉGIBALETT DESZKÁKKAL

TÍPUS EXTRÉM SPORT KIADÓ SONY E. FEJLESZTŐ CRITERION S. MEGJELENÉS 2001.11.09 PAL

Igen nagy merészségre vall manapság, ha valaki olyan stílusú játék fejlesztésébe kezd, ahol már van egy domináns játék, amihez minden más ilyen jellegű próbálkozást hasonlítanak – legtöbbször utóbbinak a vesztére. Az autószimulátoroknál például majd' minden játék tesztjénél az olvasható, hogy "jó-jó, de azért nem egy Gran Turismo", de valami hasonló a helyzet az extrém sportjátékoknál is, ahol a Tony Hawk's Pro Skater keseríti meg a riválisok helyzetét. A legújabb trónkövetelő a Criterion Studios új játéka, az Airblade lesz, amely kapcsán a jelek mindenesetre kedvezőek, hiszen a Sony elég jónak ítélte ahhoz, hogy átvegye a játék kiadásával járó feladatokat.

Szerencsére a Criterionnál nem egy egyszerű kópiát akartak készíteni a Neversoft hatalmas sikereket elérő programjáról, jelentős újításokat vezettek be. Talán a legfontosabb ezek közül az, hogy hősünk, Ethan nem egy, a gravitáció gonosz hatásainak kitett gördeszkával, hanem egy légdeszkával suhan fel s le a pályákon. Ennek legfőbb következménye az, hogy nem kell ugranunk ahhoz, hogy trükköket hajthassunk végre, hiszen már alaphelyzetben is a levegőben állunk (siklunk, lebegünk vagy valami hasonló). További könnyítést jelent az, hogy járgányunk automatikusan követi a talaj kisebb-nagyobb egyenetlenségeit – például minden további nélkül felhághatunk egy lépcsősorra. (Ez főként azoknak jelenthet sokat, akiknek már őszbe csavarodik a haja attól, hogy pl. a Tony Hawkban emberünk képes elvágódni egy útpadkában is.) Légdeszkánknak köszönhetően szinte csak akkor fogunk elesni – és ezzel értékes másodperceket veszíteni – amikor éppen egy trükk végrehajtása közben nekicsapódunk a falnak vagy valamilyen más akadálynak.

Trükkök tekintetében nem estek túlzásokba a készítők, negyven alatt van a számuk, ami elég kiábrándító (az Acclaim Dave Mirra 2-jében például 1500-féléből mazsolázhatunk majd). Ezek között vannak "normál", azaz bármikor végrehajtható trükkök és kicsit bonyolultabbak, amelyeket már csak egy nagy ugrás közben lehet megpróbálni (illetve megpróbálni máshogy is lehet, csak nem érdemes, mert általában oltári taknyolás lesz a vége). Természetesen itt is lehet grindolni, ráadásul sokkal könnyebben, mint a hasonló programokban, nem nagyon fordul elő, hogy elesnénk csúszás közben. A trükkök között igazi újítást jelentenek a pörgések (Spin), amelyeket különféle póznák, rudak segítségével tudjuk bemutatni. Amikor például egy villanyoszlophoz érünk, emberünk megragadja azt (a kör lenyomása után) és elkezd pörögni körülötte – amikor megnyomunk egy másik gombot, akkor elengedi, és hála a centrifugális erőnek, felgyorsítva vágunk neki az újabb feladatoknak (ezért célszerű nem akkor elengedni a rudat, amikor éppen egy házfal felé nézünk – csúnya következményei lesznek). A legtöbb pontot természetesen a kombózásokkal lehet elérni, vagyis a trükkök egymásba fűzésével. Minden trükk bizonyos pontszámot ér, és minden egyes új trükkel a kombóban eggyel megnő a pontszorzónk. Nemritkán el lehet érni 10-15-szörös szorzót is, természetesen ehhez azért nem árt, ha bizonyos fokig ismerjük is az adott pályát.

"A látványt tekintve senkinek nem lehet kifogása a játék ellen, őszintén szólva nehéz elképzelni, hogy a Tony Hawk 3 hogyan fogja ilyen téren lepipálni"

Mint minden hasonló játékban, az Airblade-ben is létezik az a játékmód, amiben megszabott idő – és mint mindenhol, ez itt is két perc – áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy minél több pontot trükközzünk össze. Ez a Score Attack meglehetősen kidolgozatlan az etalonként szolgáló Tony Hawkhoz képest, itt ugyanis semmilyen más célunk nincs, csak a minél magasabb pontszámra hajthatunk (nem kell rejtett cuccokat összeszedni, vagy pályaspecifikus feladatokat végrehajtani). Természetesen van Freestyle mód is, ahol mindenféle időbeli megkötés nélkül járhatjuk be a pályát. Komolyabb rekordkísérletek előtt célszerű itt felderíteni minden lehetséges kombózó helyet, megkeresni a pályák rejtett, általában sok pont összeszedésére alkalmas zugait. Az Airblade azonban nem merül ki ennyiben: a készítők beépítettek egy Story-módot is,



Minden nyomot eltüntettünk magunk után



Ez az! Adjunk a nyomorult kapitalistáknak!

ahol hat pályán keresztül kell különféle feladatsorokat és küldetéseket megoldanunk.

A történetben egy Ethan nevű deszkás kalandjait követhetjük nyomon, aki belekeveredik egy profitéhes mammutcég elleni nemes küzdelembe. Történt ugyanis, hogy egy barátja (Oscar) felfedezett egy olcsó energiaforrást, amelynek létezését az alkalmazó vállalat el akarja tussolni, hiszen komoly érdekeltségei vannak az olajpiacon. Mivel Oscar nem hajlandó engedelmeskedni a cégnek, azok parancsot adnak elrablására, amivel talán jobb belátásra bírhatják. Az emberrablás alatt Ethan épp Oscarnál tartózkodik, és csak hatalmas mázlijának, no meg Oscar légdeszkájának köszönhetően menekül meg (a deszka volt az első kézzelfogható gyümölcse az új energiafajtának). Innentől kezdődik kalandunk, amelyben hat pályán keresztül "küzdhetünk meg" a gonosz GCP vállalat ellen, míg végül kiszabadíthatjuk Oscart. Szerencsére – a Score Attack móddal ellentétben – a fejlesztők itt tényleg megerőltették magukat, és a sztori módban az egyes pályákon nem pusztán annyi a célunk, hogy elérjünk egy bizonyos pontszámot, vagy megtaláljunk egy elrejtett tárgyat, sokkal változatosabb feladataink lesznek. Az első pályán például első dolgunk az, hogy négy verőlegényt lecsapjunk – ezt úgy tudjuk kivitelezni, hogy miközben elmegyünk mellettük, trükközünk egyet. Ezután mesterlövészeket kell az előző módon levadásznunk, értelemszerűen ők a pálya felsőbb szintjein, a házak tetején tartózkodnak. A harmadik feladat az, hogy egy GCP-tulajdonban levő limuzint tönkretegyünk – végig kell csúsznunk (grindolnunk) a tetején. Ha ezzel is megvagyunk, akkor már csak el kell jutnunk a pálya kijáratához: ehhez egy kevéssé feltűnő póznáról kell átugranunk egy másik ház tetejére, és egy ügyes csusszanással el kell érnünk az ajtóig. A későbbi pályákon az ilyen típusú feladatok kiegészülnek olyanokkal, mint a reklámtáblák széttörése vagy a mozgó teherautókon történő grindolás (itt a legkisebb hibának is elég kellemetlen következményei vannak), vagy hatalmas tányérantennák elfordítása. Minden pályán az utolsó feladat a legnehezebb – az, amikor el kell jutnunk a "kijáratig". A pályák ugyanis időre mennek, és mivel ez az idő





Hogyan dörzsöljük le a bőrt a kezünkről, első lecke



Nemsokára széttörjük a minket ábrázoló rendőrségi hirdetést



Na igen, talán nem volt jó ötlet belekötni ebbe a cégbe…

MULTIPLAYER-LEHETŐSÉGEK



Score Attack: Ez talán a legegyszerűbb, a leginkább magától értetődő lehetőség. Két játékos játszhatja osztott képernyőn, két percen keresztül. Akinek az idő lejártakor legtöbb pontja van, az nyer.

Party Mode: A bulimód az előbbi továbbfejlesztett változata, maximum nyolc játékos vehet benne részt. Mindenkinek van egy perce, hogy trükközzön, és minden kör végén a legkevesebb pontot elérő játékos kiesik. Aki a legvégső kört megnyeri, az lesz a végső győztes.



Trick List: Két játékos vehet benne részt osztott képernyőn. A cél az, hogy a képernyő felső részébe kiírt feladatot, trükköt végrehajtsuk. Aki többet tud elsőként teljesíteni két perc alatt, az nyer.



Ribbon Tag: A fogócska airblade-esített változata, először meg kell találni a pályán kifeszített sárga szalagot, majd elmenekülni a másik elől. Amennyiben nem nálunk van a szalag, neki kell mennünk az ellenfélnek, hogy elvegyük tőle. Aki több ilyen "lopást" hajt végre két perc alatt, az győz. Ketten játszhatják.



Show-off: Két perc áll rendelkezésre, hogy megmutassuk a világnak – és ellenfelünknek -, hogy mi vagyunk a jobbak, mind grindolásban, mind légi trükkök bemutatásában, mind pedig kombózásban. Egy kis kijelzőn láthatjuk, hogy ki vezet ebben a három ágban (azaz ki ért el több pontot ezeken a módokon). Aki az idő lejártakor több kategóriában vezet, az győzött.

meglehetősen szorosra van véve, többször is neki kell futnunk az egyes feladatoknak, hogy végig tudjuk vinni őket (a negyedik pályától már irtózatosan bekeményít a gép, jóformán hibáznunk sem szabad). Minden pálya után kapunk egy értékelést teljesítményünkről (A-tól E-ig), aminek megállapításánál az időeredményünk, illetve a szerzett pontjaink számítanak. Ha jól teljesítünk, szokás szerint különféle jutalmakat kapunk (új karakterek, illetve a meglévőknek új ruhák, új képek a Gallerybe – itt a karakterek első terveit nézhetjük meg).

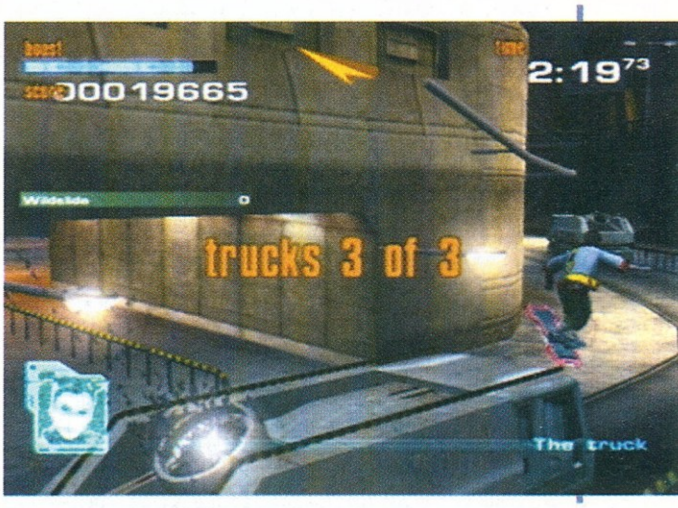
A hat pályához mindössze hat, kicsit felgyorsított dallamos rapszám dukál (plusz egy a menübe, és egy a gyakorláshoz), amik ugyan tényleg nagyon jók (simán ki lehetne adni őket audio CD-n is) – az viszont minden kétséget kizáróan igaz, hogy már fél óra alatt (ez ugye 15 menet, tehát ennyiszer halljuk a számokat) hihetetlenül unalmasak lesznek. Nem hinném, hogy bárki ennél tovább is bírná őket egyhuzamban…



A látszat csal, nem koponyatörést, hanem rengeteg pontot szerzek éppen

A grafikára ezzel szemben semmi rosszat nem lehet mondani, a játék gyönyörű és villámgyors. A pályák hatalmasok, ködösítésnek viszont még csak nyoma sincsen. A karakterek is nagyszerűen néznek ki, 6000 poligont használtak fel megalkotásukhoz. Erre a fantasztikus animáció teszi fel a koronát, a figurák mozgása teljesen sima. A látványt tekintve tehát senkinek nem lehet kifogása a játék ellen, és őszintén szólva nehéz elképzelni, hogy a Tony Hawk 3 hogyan fogja lepipálni. Másfelől azonban a TH3 jobb lehet – túl kevés ez a 6 pálya, a multiplayer-módokban szaggat a játék, és – a trükkök alacsony számának köszönhetően – viszonylag hamar meg lehet unni. Mindent összevetve: eddig ez a legjobb PS2-es extrém sport-program, viszont a Tony Hawk 3 eljövetelével hamarosan megváltozik a helyzet – már ha az Activision megtartja ígéreteit.

Grath
grath@mail.datanet.hu



A teherautó-grindolásban is jó vagyok



Vajon a trükk vége, vagy a fal érkezik meg előbb

POZITÍVUM

- Élvezetes sztori-mód
- Hatalmas pályák
- Részletesen kidolgozott karakterek

NEGATÍVUM

- Kevés trükk
- Monotonná váló zene
- Kicsit kevés az a hat pálya

BARÁTOK KÖZT

Tony Hawk's Pro Skater 2	01/01	91%
Airblade		
Dave Mirra Freestyle BMX	01/01	81%

GRAFIKA 89%
HANG 83%
ÉRTÉK 82%

PAL, 8 játékos

CASTLEVANIA CHRONICLES

■ DRACULA VÉGNAPJAI?

TÍPUS PLATFORM KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2001.10.09 NTSC



Castlevania. Ha az ifjabb játékosok meghallják ezt a nevet, nagyrészük valószínűleg a Nintendo 64-en megjelent programokra gondol – tegyük hozzá, nem is alaptalanul. De ne feledkezzünk meg arról, honnan is indult a sorozat: az élemedettebb korú játékrajongóknak ez a cím inkább a klasszikus, előbb a nyolc, majd a tizenhat bites konzolokon sikert aratott Castlevaniákat idézi fel, melyekben még nem voltak se poligonok, se textúrák, helyette csak oldalra gördülő pályák, tele mindenféle, sematikusan megrajzolt szörnyeteggel. Egyszerűségük ellenére – amik persze a maguk idején közel sem számítottak annyira egyszerűnek – ezek a játékok széles rajongótáborra tettek szert, ami a mai (fejlettebb video-, és audiotechnikához szokott) játékosok számára nyilván kissé felfoghatatlannak tűnik. A Konami fejesei – talán éppen ezért – úgy döntöttek, bemutatják nekünk a sorozat alapjait, amit még 1986-ban raktak le a Vampire Killer nevű MSX játékkal. A Castlevania Chronicles tulajdonképpen egy kis történelemleckének is felfogható, hiszen a Nintendo gépén később már Castlevania címmel elhíresült program kétségtelenül történelmet írt: a jump& run műfaj ügyességi elemeit ügyesen keverték a vámpírtörténetekből kölcsönzött akcióval, amivel voltaképpen egy új játéktípus született.



■ Ne ébreszd fel az alvó sárkányt!



■ Én megmondtam!

Mint a mellékelt kis felsorolásunk is mutatja, az évek során a Castlevania számos platformon, számos formában született újjá: ezek közül a Castlevania Chronicles az 1993-ban Sharp X68000-asra kiadott program Playstationre átültetett változata. (Itt jegyezzük meg, hogy az pedig a NES-es változat adaptációja volt, tehát amit most a kezeink között tarthatunk, az már a második "újra feldolgozott kiadása" az eredeti Castlevaniának.)

Akárcsak az eredeti játékban, itt is Simon Belmontot kell győzelemre vezetnünk a sötétség erői felett, s a végső célunk Dracula legyőzése lesz. Mindenkinek megvan a maga keresztje: a Belmont kláné az, hogy vámpírokat gyilkoljon, Draculáé pedig az, hogy 100 évenként feltámadjon, s kísérletet tegyen a halhatatlanság (no és persze a világuralom) megszerzésére. Ezzel adott is a feladat: a soron következő Simon Belmont szerepében meg kell akadályoznunk a tervezett szertartást, méghozzá úgy, hogy "végigkorbácsoljuk" (hiszen ez az eszköz karakterünk fő segítője a harcban) magunkat a játék hat szintjén. A korbács mellett hősünk persze más hasznos tárgyakat is magához vehet: ezek között megtalálhatóak az ellenfelek aprítására szolgáló egyéb fegyverek (szekerce, kés, dobócsillag, korbácshosszabbító), az aktuális képernyőn látható összes ellenfél megsemmisülését okozó szent ereklyék, akárcsak az elhasználódott életerő visszanövelésére szolgáló cuccok. Néha római számokra is bukkanhatunk, melyek szerepe a másodlagos fegyverünk hatékonyságának növelése, ilyenkor egyidőben a számnak megfelelő mennyiséget hajíthatunk el az adott fegyverből. A korai platformjátékokra a legtöbb esteben jellemző volt a lineáris pályafelépítés: itt sincs ez másképp. (Annál is inkább, mert a Castlevania anno abban tért el leginkább az azt megelőző Vampire Killertől, hogy több útirányt is tartalmazó, statikus hátterek helyett oldalra scrollozódó helyszíneket alkalmazott.) Csak nagyritkán adódik alkalmunk egy alternatív útvonal igénybevételére, tehát ne számoljunk szinte semmi logikai fejtörővel. Az egyes helyszíneknek van egy bejárta, amitől el kell jutnunk a kijáratig, és még csak kulcskereséssel sem kell fárasztanunk magunkat. Egész egyszerűen csak nyílegyenesen kell haladnunk, és irtanunk a denevéreket, zombikat, csontvázakat, és egyéb démoni teremtményeket. Maga a harc sincs túlkomplikálva: maximum a főellenségeknél kell kicsit elmélkedni a "hogyan tovább"-on, hiszen a múmiák, vagy épp Frankenstein képében megjelenő főmuftik legyőzése azért némileg bonyolultabb Dracula "közkatonáinál". Az irányítás mondjuk igyekszik megnehezíteni a dolgunkat, hiszen a '87-es trendnek megfelelően igencsak le van korlátozva, hogy merre támadhatunk a korbácsunkkal: csak előre, hátra, valamint ugrás közben magunk alá tudunk csapdosni.



■ A múzeumok meg irigykedjenek!



■ **Csak úgy ég a kezem előtt a munka!**



■ **Mindenki ugrik, mindenki ugrik!**



■ **Megadod magad?**

■ CASTLEVANIA MEGJELENÉSEK

■ A Castlevania sikertörténete 14 éve kezdődött az 1986-os Vampire Killer megjelenésével, és még a mai nappal sem ért teljesen véget. Népszerűségét talán leginkább a XX. században egyre populárisabbá váló vámpír témának köszönheti. A sorozat sikeresen ötvözi a régi, bevált elemeket az újakkal, így folyamatosan bővülő rajongótáborra tesz szert.

Castlevania megjelenések:
1986, Vampire Killer, MSX
1987, Castlevania (Akumajo Dracula Japánban), NES, Commodore 64, Amiga, IBM
1988, Castlevania II: Simon's Quest (Akumajo Dracula II: The Accursed Seal Japánban), NES
1989, Castlevania Adventure (Legend of Dracula Japánban), GameBoy
1990, Castlevania III: Dracula's Curse (Akumajo Denetsu Japánban), NES
1991, Super Castlevania IV (Akumajo Dracula Japánban), SNES
1991, Castlevania II: Belmont's Revenge (Legend of Dracula II Japánban), GameBoy
1993, Dracula X: The Rondo of Blood (csak Japánban), PC Engine/Turbo Duo
1993, Akumajo Dracula (csak Japánban), Sharp X68000 Computer
1993, Kid Dracula, NES, GameBoy
1994, Castlevania: Bloodlines (Vampire Killer Japánban) (Castlevania: The New Generation Európában), Genesis
1995, Castlevania: Dracula X (Akumajo Dracula XX Japánban) (Castlevania: Vampire's Kiss európában), SNES
1997, Castlevania: Symphony of the Night (Dracula X: Nocturne In Moonlight Japánban), Playstation, Saturn
1998, Castlevania Legends (Legend of Dracula: Dark Night Prelude Japánban), GameBoy
1999, Castlevania 64 (Akumajo Dracula Apocalypse Japánban), Nintendo 64
1999, Castlevania 64: Legacy of Darkness (Akumajo Dracula Apocalypse Gaiden: The Legend of Cornell Japánban), Nintendo 64
2001, Castlevania: Circle of the Moon (Akumajo Dracula: Circle of the Moon Japánban), GameBoy Advance

A nosztalgiázás mellett mondjuk a Castlevania Chronicles azért egy kis meglepetést is tartogat a számunkra, hiszen nem csak az eredetivel teljes egészében megegyező játék található meg benne, hanem van egy új, úgynevezett Arrange-mód is, amivel tulajdonképpen az originál Castlevania egy kicsit feljavított, bővített kiadása indítható. Bár látszólag nem sok különbség van a kettő között, azért van néhány nem elhanyagolható extra opció: ebben az új módban megválaszthatjuk a kívánt nehézségi szintet (a Normal – nevével ellentétben – bizony néha elég nehéz, de az Easy fokozat senkinek sem jelenthet majd problémát), akár kikapcsolhatjuk az időlimitet, sőt a kezdő életeink számát is meghatározhatjuk, és a játékállás elmentésére is megvan a lehetőségünk. Amennyiben sikeresen vettük az Arrange-mód akadályait, akkor továbbá egy új lehetőség is megnyílik bátor vámpírvadászunk számára, ez pedig a Time Attack. Ezeken túl a feldolgozás a grafikai kivitelezésében is megújult, hála Ayami Kojimának, aki újratervezte a fontosabb karaktereket (és persze a grafikusoknak, akik képernyőre is vitték mindezt). A scrollon is finomítottak a Konamis programozók, így a későbbi pályákon már nem annyira durván, lépcsőzetesen ugrál a háttér, amikor elhaladunk előtte. Zeneileg is javítottak a játékon, az összes alaptéma és felújításuk immár kifogástalan minőségben hallható, hogy tovább fokozzák a néha amúgy is adrenalinszint-növelő hangulatot.

A lemezen megtalálható egy interjú a sokak által legjobb Castlevania játéknak tartott Symphony Of The Night producerével. Ő arról beszél, hogy miért is döntöttek az X68000-es Castlevania újrakiadása mellett, továbbá előtárja gondolatait a sorozat jövőjéről, egyúttal az újabb felújítások terveit is megismerhetjük. S hogy mindezt még tovább lehet fokozni, arra pedig ékes bizonyítékul szolgál az Art galéria, ami Ayami Kojima illusztrációit tartalmazza a megújult Simon Belmontról, Draculáról és pár régebbi tervet a Symphony Of The Nightból.

A Castlevania Chronicles összességében még a kora ellenére is – noha a felújítás áldásos hatása azért érződik – megállja a helyét a mai 2D-s mászkálós programok között. A kezdeti "Mit akarnak manapság ezzel?" érzés hamar a múlté lesz, miután szánunk pár percet magára a játékra. A zenék, a történet és a kihívás mind-mind hozzájárulnak a Castlevaniak felejthetetlen hangulatához. Egyszóval a program egy olyan egészet alkot, amelyet mindenkinek legalább egyszer ki kell próbálnia, még akkor is, ha szinte semmit sem konyít a "vámpírölős" témához.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



■ **Ne szellemeskedjetek itt nekem!**



■ **Te is megkapod a magadét!**



■ **Ne menekülj!**

POZITÍVUM

- **Az originál játék is megtalálható a korongon**
- **Jól eltalált zenei témák**
- **Fejlesztettek a játékon az újra kiadott változatban**

NEGATÍVUM

- **A fejlesztések nem minden esetben kielégítőek**
- **Nem minden tekintetben felel meg a mai kor elvárásainak**

BARÁTOK KÖZT

Megaman X5	01/04	87%
Castlevania Chronicles: Akumajo Dracula		
Metal Slug X	01/05	82%

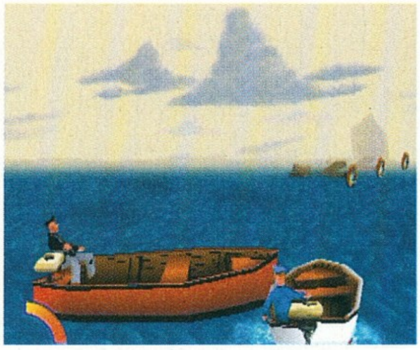
GRAFIKA 81%
HANG 89%
ÉRTÉK 82%

■ 1 játékos ■ NTSC

TINTIN DESTINATION ADVENTURE

EGY RÉGI KÉPREGÉNYHŐS - RÉGI KÖNTÖSBEN

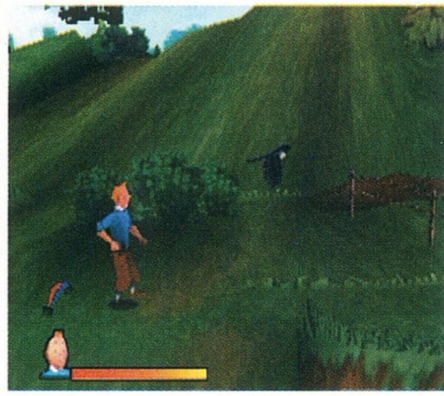
TÍPUS MÁSZKÁLÓS **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** MOULINSART **MEGJELENÉS** 2001.08. 29. PAL



Jobbkézszabály, mazsola!

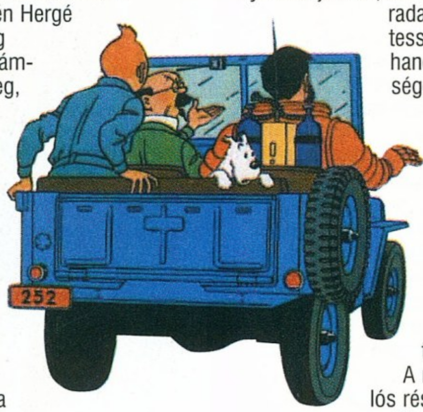


Ismerkedés Skócia nemzeti sportjaival.



"Szállj...el...kismadár...Mondd...el...hogy merre jár..."

Tintin és kutyája, Snowy (a magyar fordításban Milunak hívják) igen régóta szórakoztatják a képregény, illetve rajzfilmek kedvelőit. Georges Rémi - álnevén Hergé - alkotta meg őket még 1929-ben, és azóta számtalan kalandot éltek meg, amely kalandok közül most ötöt nemcsak mint olvasó/néző tekinthetünk meg, hanem aktívan részt is vehetünk benne. A történet szerint Calculus professzor legújabb találmányát - a Supercalcacolor elnevezésű gigantikus TV készüléket - mutatja be az érdeklődőknek, Snowy (akit nem kifejezetten érdekel a láthatóan még erősen tesztelésre szoruló masina) szép csendben elalszik, és álmában újjáéli néhány közös kalandozásukat Tintinnel.



A Destination Adventure a mászkálós/gyűjtögetős stílusú játékok cseppet sem elhanyagolható méretű táborát szaporítja, és igen komoly hasonlatosságokat mutat fel a nemrég megjelent Disney-játékokkal, elsősorban a Tarzannal. Általában igaz (sajnos), ha valaki licencből készít ilyesféle játékot, azt nem az vezérli, hogy forradalmi újításokkal örvendeztesse meg a nagyérdeműt, hanem az ismerős név segítségével kaszáljon egy nagyot. Nincs ez másképp ebben az esetben sem. A teljesítendő feladatok, a rendelkezésre álló eszközök és még a megjelenítés is pontosan ugyanolyan, mint amihez már régen hozzászokhattunk.

A mászkálós részeknél egy 3D-nek tűnő, ám valójában 2D-s játéktéren kell összegyűjtenünk lehetőség szerint az összes - Snowy kutya orcájával ékesített - pénzérmét, miközben megpróbáljuk elkerülni a reánk leselkedő veszélyeket (pl. gödrök, buktatók, madarak, tarisznyarákok stb). Tintin ezek elkerülésére a következő trükkökkel rendelkezik:

Ugrás: minél hosszabban tartjuk nyomva az ugrás gombot, annál messzebbre ugrunk, ezt főleg liánokon való ugráláskor tartsuk szem előtt.

Villantás a vakuval: átmeneti megoldás a minket zaklató állatok távol tartására.

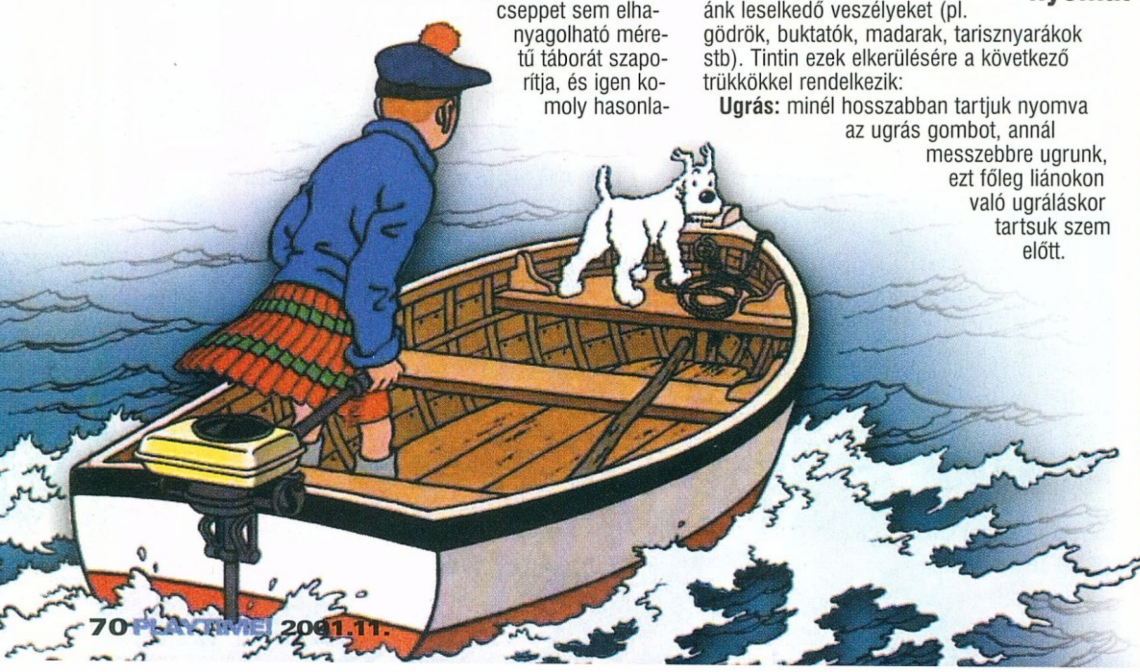
Ütés: csak emberi ellenfelek - legyen az rendőr avagy bandita - esetén hatásos.

Üvegek dobása: véges számú muníció, körülményes a célzás vele.

Négykézláb kúszás: alacsonyabb helyekre is bejuthatunk, illetve az arcunkba repülő madarakat kerülhetjük ki vele.

A lerakott táskák azok a pontok, ahonnan folytathatjuk, ha például beleesünk egy gödörbe - ebből következően mindenképp szedjük össze ezeket. Elég gonoszul kombinálják a játékban az akadályokat (pl. a magasban történő ugrálás után gödör vagy buktató), úgyhogy csak óvatosan az ilyen helyeknél. (Menteni csak pálya végén lehet!) A másik típusú pályán egy járművel (pl. dzsip, cápa alakú tengeralattjáró, motorcsónak) száguldozva kell a "Snowy-érméket" gyűjtögetnünk, ebben mindenféle állatok vagy más járművek próbálnak megakadályozni. A 100% teljesítése itt még nehe-

> "Sikerült az Infogramesnek megjelentetnie egy olyan produktumot, amely maximálisan a licenc sikerére támaszkodik, magában a játékban az eredetiségnek, illetve új ötleteknek nyomát se láthatjuk."

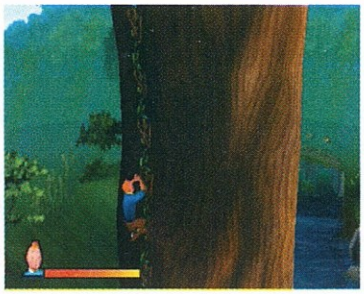




Ezt az eszközt nevezné azt hiszem Fülig Jimmy suhinak



■ Melyik paraszt hagyta szanaszét a gereblyét?



■ Tintin és az égig érő paszuly

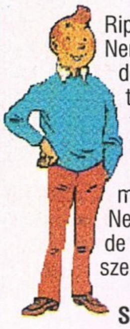
PLAYTEST

■ PLAYSTATION



■ SZEREPLŐK

Tintin:



Riporter, kalandor és detektív. Nem mintha keresné a kalandokat, általában a kalandok találják meg őt. Bár megfontolt és óvatos, de nem habozik bátran szembeszállni, ha gonoszságra talál, és megsegíti a rászorulókat. Nem az a tipikus szuperhős, de talán épp ezért olyan népszerű.

Snowy (Milu):



Drótszőrű foxi, szokatlan fehér színben. Tintin elválaszthatatlan társa, árnyéka és egyetlen bizalmasa. Kíváncsisága és meggondolatlansága gyakran keveri bajba, ám Tintin mindig ott van hogy segítsen, Snowy pedig ezt alkalomadtán viszonozza is.



Professor Calculus:

A szórakozott professzor klasszikus példája. Zseniális találmányai épp olyan sokszor vannak az emberek hasznára, mint amilyen sokszor sodorják veszélybe őket.

Captain Haddock:



Ex-hajóskapitány, aki nyugdíjas éveit tölti szerény kastélyában. Bár mindig panaszkodik Tintin kalandjai miatt, ám valahogy mindig ott találja magát mellette a bajban. Pontosan az ellentéte Tintinnek, akit inkább az esze, Haddockot pedig az indulatai vezérlik.



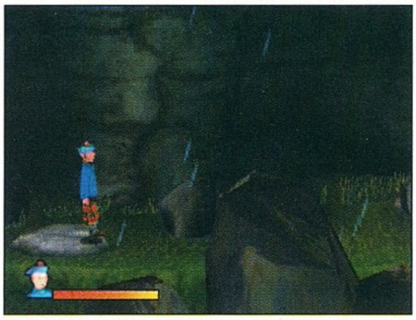
Rastapopoulos:

A nagy gonosz agytröszt, akinek mindenféle bűntettben benne van a koszos mancsa. Állandó konfrontációban van Tintinnel, akinek határozott szándéka Rastapopoulos minden gonosztettének megakadályozása.

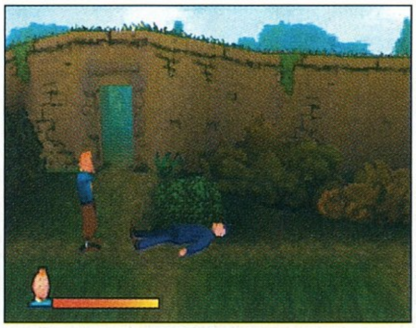
zebb, hisz ha kihagyunk egy érmét, nem mehetünk vissza érte, csak a pálya újrakezdésével van erre lehetőségünk. Jó, ha csínján bánunk a gázfröccsökkel, mert könnyen elszalaszthatunk egy-egy Snowy-tallért. Ezeken kívül találkozhatunk még bónusz pályákkal (pl. áss ki Snowyval minél több csontot), illetve a főellenfeleknek is külön pályájuk van.

Bizony, bizony a pénzzabáló gépezet megint győzött a kreatív elme fölött. Sikerült az Infogramesnek megjelentetnie egy olyan produktumot, amely maximálisan a licenc sikerére támaszkodik, magában a játékban az eredetiségnek, illetve új ötleteknek nyomát se láthatjuk. Pontosan ugyanolyan a játék, mint az előző X klónja, ha látott az ember egyet közülük, akkor látta már mindet. A pályák is maximum kinézetre térnek el egymástól, tökmindegy, hogy galamb vagy sirály támad meg, illetve kutya vagy hegyikecske. Grafikailag sincs benne semmi extra, ebben a kategóriában is a középmezőnyt erősíti. A hangok nagyjából rendben vannak, ám a zenék terén már sikerült egyedit alkotniuk a játék készítőinek. Lehet, hogy egyedül vagyok ezzel, de a basszusgitár és skótduda mixelése nekem nem igazán jött be, sőt egy idő után már csak amiatt is igyekeztem a pályát befejezni, hogy ne halljam azt az idegesítő zörejt. Több negatívumot nem tudok megemlíteni a játékkal kapcsolatban, de nem is ezek a legnagyobb problémák, hanem az eredeti ötletek hiánya, mert ilyeneket nem találtam benne.

Draco
draco@chello.hu



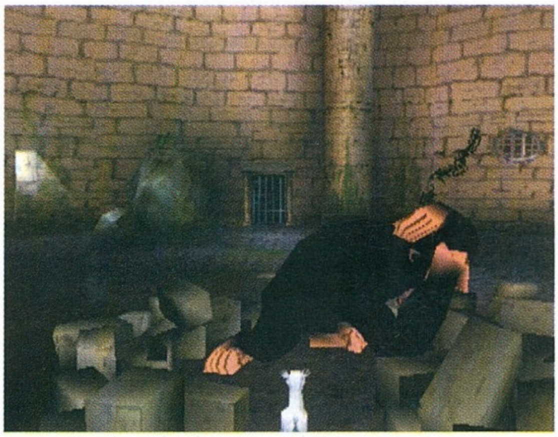
■ Ilyen nyirkos időben nem a szoknya a legtutibb viselet...



■ Ooops, ezt nevezik hivatalos személy elleni erőszaknak.



■ Hé, nincs erre a melóra egy Mr. Sziszifusz nevű ember alkalmazásban?



■ A majomkodásnak ezennel vége

POZITÍVUM

- Az alaptéma
- A hangeffektusok elég jók
- Elég nehéz

NEGATÍVUM

- Semmi eredeti ötlet
- Gyenge zene
- Egysíkú pályák

BARÁTOK KÖZT

Bugs Bunny and Taz Time Busters	01/03	91%
The Grinch	01/02	82%
Tintin Destination Adventure		

GRAFIKA	70%
HANG	64%
ÉRTÉK	62%

■ 1 játékos ■ PAL

NICKTOONS RACING

CTR UTÁN SZABADON

TÍPUS Autóverseny KIADÓ HASBRO FEJLESZTŐ HASBRO MEGJELENÉS 2001.09.07 NTSC



1000 Ft-os kérdés: Mire emlékeztet ez a kép?



A gazfickó! Ezt is megúszta!

Nem tudom, ki hogy van vele, de a Nickelodeon rajzfilmjei nekem már sok kellemes percet okoztak. Az, hogy eme rajzfilmek jelentős része magyar közreműködéssel készült, csak hab a tornán, bár üröm az örömben, hogy nem mi rendelkezünk a jogokkal – csak az embereket "szolgáltattuk". Eme rajzfilmek világában játszódik a Hasbro Ineractive legújabb, PSX-re íródott versenyzős játéka is. Ez ellen semmi kifogásunk nem is lenne, ha az egész játék nem egy az egyben egy Crash Team Racing átirat lenne. Ez ugyan még nem kisebbítené nagyon vizsgálódásunk tárgyának érdemeit (hisz a CTR nagyszerű volt), de azért enyhe szemöldökráncolásra késztetheti az embert egy ilyen nyilvánvaló koppintás, pláne a Hasbro rendelkezésére álló erőforrásokat figyelembe véve. A cég nyilván úgy gondolhatta, a jóból soha nem elég...

A versenyzők között megtaláljuk a rajzfilmcsatorna legkedveltebb szereplőit, szám szerint tizenhármat, plusz lesz még egy-két megnyerhető figura is. Mivel lényegi különbség közöttük egy fikarcnyi sincs, így mindenki kiválaszthatja a kedvencét, semminő hátrány nem érheti. Amennyiben ezzel megvolnánk, már vár is reánk a három, egyre nehezedő bajnokság.

A helyszínek úgyszintén előhoznak bizonyos emlékképeket, de ez már korántsem a névadó rajzfilmsorozatoknak, sokkal inkább a nagyhírű elődnek köszönhető. Azaz, szinte egy az egyben a CTR pályái lettek a játékba átültetve – amihez maximum annyit lehet még hozzátenni, hogy annyira azért nem komplexek. Összesen 16 pályán versenyezhetünk, melyek elég változatos helyszínekre kalauzolják el a játékost. Ezek kidolgozottsága hagy némi kívánnivalót maga után, hiszen nincsenek túlzsúfolva tereptárgyakkal, sok helyen meglehetősen sivár a táj, beleértve a hátteret is. Viszont itt is megvan a lehetőség kihasználni a rövidítéseket, levágásokat, bár e "takarékos" stílus szerepe most kevésbé lesz jelentős. Ami nagyon zavaró azonban, az a falak és a pálya szélének viselkedése. Akármilyen szögből megyünk neki, nagy valószínűséggel "hozzáragadunk", és pillanatok alatt elveszíthetjük a nagy nehezen megszerzett előnyünket. Ezt még tetézi, hogy igazán el sem tudunk húzni a mezőnytől.

Régi ismerősként köszönthetjük a különféle támadó és védekező célokat szolgáló eszközöket tartalmazó dobozkákat is – itt speciel ajándékoknak álcázták őket. A megszerezhető cuccokon sem sokat változtattak: szinte minden CTR-módi szerint maradt, legfeljebb átrajzolták őket. Ezeken kívül találhatunk még a pályákon elszórva kristályokat is, melyek szerepe ugyanaz, mint a CTR-ben az almáknak (a sebességet és fegyverzet erejét tuningolják fel), csak itt idővel csökken a szintjük, tehát iparkodni kell az összegyűjtéssel.

A kezelhetőség is maradt a régiben, pusztán a gombkiosztás változott meg, de a kormánymozdulatokra való reagálás, és az úttartás milliméterre egyezik.

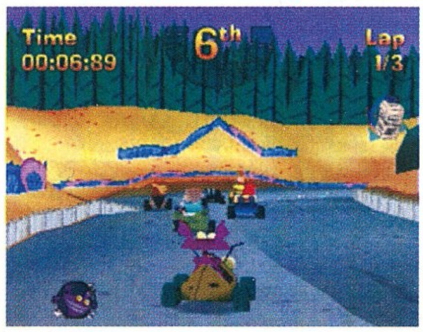
Grafikailag különösebb kivetnivalót nem találhatunk, habár szerintem kissé darabosabb a látvány, mint az elvárható volna. Azt viszont nem értem, hogy ha már ennyire a rajzfilmek hangulatát próbálták visszaadni, akkor a hangokat miért nem tudták ennél változatosabbra készíteni? Karaktereink elég kevés hangot hallatnak, és azok is elég monotonok, különösen némi idő után.

A kétjátékos opció sem maradt ki a programból, amelyek között – a szokásos alapelemeken kívül (szimpla verseny és bajnokság) – egy új módot is köszönthetünk: a váltót (Relay). Itt négy karaktert kell választanunk, s körönként "váltjuk" önmagunkat, a soron következő delikvenssel.

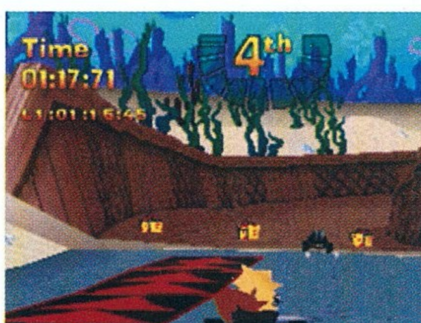
Bár sokszor inkább fanyalogtam, mintsem dicsértem volna, mégis, nagyon jó kis játék ez, csak irtózatos lopás, még ha engedélyük is volt rá. Aki szereti a Nickelodeon-meséket, az jól fog szórakozni ezzel a porgrammal, a fiatalabb korosztály pedig egyenesen imádni fogja. A sikerhez azonban elég ennyi: "Anyuuuu! Ott a Tommy! Vedd meg nekem!!!"

Azért próbáljátok ki, nagy csalódás nem érhet, de sokszor beugrik majd néhány emlékkép – már ha játszottál a nagy elődddel...

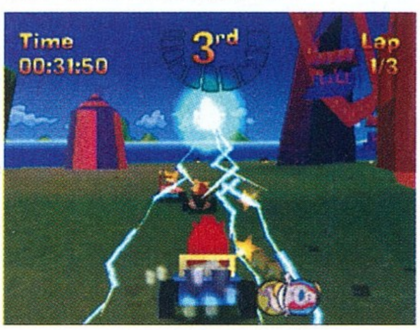
B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



A szagomat senki nem bírja - inkább lehagynak



Norbi és Dugó útban a világhír felé



Felvillanyozták a napom

POZITÍVUM

- Nickelodeon szereplők
- Nagyszerű versenyjáték a Crash Team Racing nyomdokain

NEGATÍVUM

- Semmi extra a CTR-hez képest
- A szereplők között nincs különbség
- A falak kissé "ragadósak"

BARÁTOK KÖZT

- Crash Team Racing
- Nicktoons Racing
- Chocobo Racing

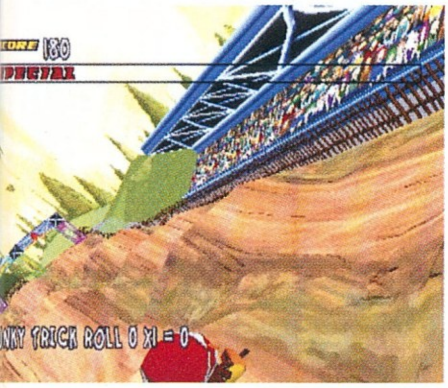
GRAFIKA 80%
HANG 74%
ÉRTÉK 76%

2 player NTSC

ROCKET POWER

EXTRÉM RENDES CSALÁD

TÍPUS EXTRÉM SPORT KIADÓ THQ FEJLESZTŐ THQ MEGJELENÉS 2001.0907 NTSC



Kissé lapos a közönség – ellentétben a tereppel



Nem tudom, ki tervezte ezt a helyet, de hogy soha nem bringázott...



Ki a fene fog engem itt látni, hogy pontozzon?!

A THQ neve nem cseng ismeretlenül a játékosok körében, s ezt – sok más mellett – a jó minőségű szimulátorainak is köszönheti (jó példa erre a Championship Motocross). A profi programokkal azonban van egy kis gond – komplexségüknél fogva nem túl széles a velük komolyan foglalkozó réteg. S bár a jó öreg PSX lassan már csak a kisebbek játékgépe lesz, de azért még mindig van benne egy kis üzlet, ergo a cég látott fantáziát egy – elsősorban a fiatalabb korosztály igényeit kielégítő és képességeit megcélzó extrém sport-alapú játékban.

A program négy, manapság divatos sportágat foglal magába: BMX, gördeszka, görkorcsolya és snowboard. A bevezető képsorok már felkészítenek a szimuláció "mélységeire", ne várjunk tehát Tony Hawk-jellegű dolgokat. Meglepő azonban, hogy – bár gyengécske ugyan – van kerettörténet is. Adva van egy Rocket Boards nevű extrém-sport bolt, melynek tulajdonosa Ray Rocket. Az üzlet még csak menne, de hát az élet kegyetlen, s a mammutcégek e kisváros kisboltját sem kímélik. A telhetetlen Sno-Mart szeretné bekebelezni az üzletet, s helyén a saját boltját látni. A gyerekeknek (Otto, Reggie, Twister és Sam) össze kell fogniuk, hogy megmenthessék a családi vállalkozást. Ha sikerül megnyerniük azt a versenyt, melyben a boltot reklámoznák, elég "hírnevet" szereznek ahhoz, hogy elhárítsák a veszélyt.

A sikerhez vezető út azonban hosszú és rögös – és ez a talaj tudvalevőleg nem a legjobb versenypálya. A kis fickóknak a négy versenyszámban kell a legjobbnak lenniük, ahol a kategóriákon belül természetesen másmás lesz a teljesítendő cél.

Összesen 16 pálya várja a vállalkozó szellemű játékosokat, melyeket három bajnokság keretein belül kell teljesítenünk. Ez így első hallásra tekintélyes számúnak tűnhet, de ha közelebbről megnézzük, ez csak 4-4 helyszín sportáganként. Lehetőségünk nyílik ugyan egy-két rejtett pálya előhozására is, de még ezzel együtt is csöppet szegényes a felhozatal.

A pályák kidolgozottsága általában megfelelő, de a rajzfilm stílusú megvalósítás miatt kissé elnagyoltnak tűnnek a textúrák és az objektumok. Akad egy pár olyan megoldás, mely kissé csökkenti a sportprogramok általánosságban vett linearitását. Az egyik pályán például össze kell gyűjtenünk annak a BMX-nek a hat darabját, amivel majd a következő pályán kell remekelnünk. Ha tehát nincs siker – nincs továbblépés sem. Összegyűjtendő dolog még a villám-ikon, mely segítségével emberkénk sebességét tudjuk jelentősen megnövelni néhány kurta másodperc erejéig.

Versenyzőből kezdetben négy áll a rendelkezésünkre. A bajnokságok nyeregetése közben azonban a gárda tovább bővül, sőt, akár olyan "hírességekkel" is találkozhatunk, mint Tommy a Fecsegő Tipegőkből. A rossz hír az, hogy a figurák maximum a kinézetükben mások, semmi képesség-, avagy tudásbéli eltérés nincs közöttük. Mivel az eredeti képi világ megjelenítési szabályai rájuk is vonatkoznak, ők sincsenek túlságosan kidolgozva.

Mivel ezekben a sportágakban nem elsősorban a gyorsaság a fontos, innen sem maradhattak ki a különféle trükkök. Nem kell bonyolult, összetett figurákra gondolni, de minden megtalálható, ami a "nagyok" sajátja. A kezeléssel azonban akadnak kisebb gondok.

A program túl érzékenyen reagált az irányokra, kissé kapkodóssá, úgymond "idegessé" téve az irányítást. Gondok voltak a sebességérzettel is, sokszor idegesítően lelassult a sportszer, vontatott lett a játékmenet.

Persze nem maradhatott ki a kétjátékos lehetőség, mely azonban a megszokottakon kívül nem tartalmaz semmi egetverő újítást.

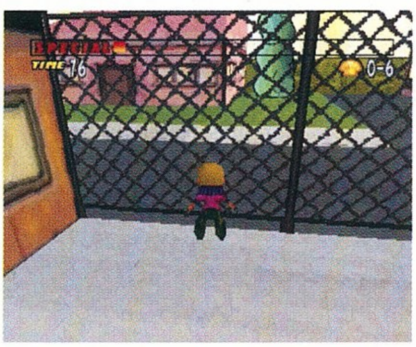
A játék hanghatásai is a zsengébb korosztály tűrőképességéhez lettek igazítva. Ezek ugyanis se nem túl jók, se nem túl változatosak – azaz rövid idő után már kifejezetten idegesítően hatnak. A háttérzenéknél is megmaradtak az eredeti sorozat dallamainál, nem cserélték le őket a felkapottabb, deszkás és bringás zenékre.

A Rocket Power emészthető anyag, de leginkább a fiatalabb korosztály számára, mert a manapság sztárolt sportok és a rajzfilmes környezet együtt talán már megteremtik náluk az alapot a sikerhez. Ám sajnos, ennyi, és semmi több – bár elsőre érdekesnek tűnik, nem más, mint jól bevált klisék a megfelelő mennyiségben, a megfelelő minőséggel.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



Jajj, de jó vagyok...!



Pillanatkép egy női börtönből

POZITÍVUM

- Tartalmazza a ma legdivatosabb extrém sportágakat
- Kissé leegyszerűsített, de a kisebbek számára ideális kezelhetőség

NEGATÍVUM

- A grafika túl darabos, elnagyolt
- Az irányítás nem a legprecízebb
- 12 éves kor felett nem nagy durranás

BARÁTOK KÖZT

Tony Hawk's Pro Skater 2	00/1	91%
Razor Freestyle Scooter	01/03	76%
Rocket Power		

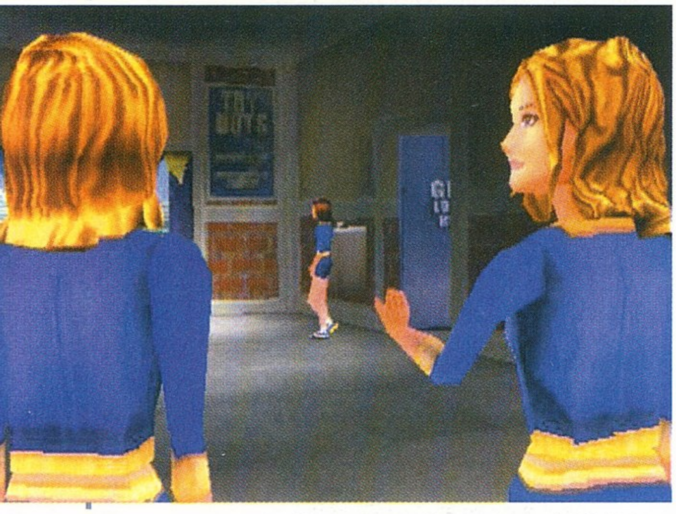
GRAFIKA 75%
HANG 70%
ÉRTÉK 73%

2 játékos ■ NTSC

MARY-KATE AND ASHLEY CRUSH COURSE

BECSENGETTEK

TÍPUS ÜGYESSÉGI KIADÓ ACCLAIM FEJLESZTŐ N-SPACE MEGJELENÉS 2001.09.30 NTSC



Na, most mondd meg, hogy néz EZ ki?!

Ezeket az Olsen-ikreket egész egyszerűen nem lehet nem imádni! Biztos sokatoknak megfordult a gondolat a fejében: "Nem élet az élet Mary-Kate és Ashley nélkül!" Depressziótokból pedig az egyetlen kiút, ha – a manapság dívó szőke titkárnői szófordulattal élve – "öngyik" lesztek, de... STOP! Íme a gyógyír szörnyű kínjaitokra, imáitok meghallgatásra találtak! Az n-Space fejlesztőinek köszönhetően újabb MK&A epizódot mutathatok be nektek, akiknek most is sikerült egy jópofa kis kerettörténetet építeni a két lány köré. Jelen esetben helyszínként a lányok gimnáziumára esett a választás, ahol küldetésünk egy Mary-Kate-nek címzett levél körül fog bonyolódni. A levelet egy titkos imádója küldte, ami sajnos azonban fecnikre hullott szét – célunk ezek összegyűjtögetése lesz.

Aranyos küldetések várnak ránk, s mivel egy iskolában vagyunk, valamelyest művelődnünk sem árt. Hogy még jobban felcsigázzam a kedélyeket, elmondanám, hogy van egy olyan opció is (meet the boys), ahol különböző skacokról gyűjthetünk be infokat: mi a kedvenc kajájuk, horoszkópjuk (a lányok igencsak el tudnak mélyedni ebben a témában), és hasonló roppant fontos tulajdonságaik. A feladataink meglehetősen sokszínűek, rögtön az elején például pompom-lánnyá kell képezni magunkat (le kell mosni a színről egy másik leányzót, aki szintén szeretné betölteni e sokak álmainak tárgyául szolgáló pozíciót). Ezután sikeresen magunkénak tudhatjuk a levélke második darabkáját (az első alapból nálunk van), majd ennek következtében egy újabb terembe léphetünk be. Egy-egy adott feladat teljesítésével tehát mindig kapunk egy újabb papírfecnit, s így egyre világosabbá válik a levél tartalma.

Mint már a játék elején is említettem, a sztori az iskolában játszódik, ezért ebből következően mindig más osztálytermet látogathatunk meg, miután teljesítettük az előzőben kapott feladatot. És hogy színesítsék a dolgot, attól függően, hogy milyen tanterembe lépünk (történelem, biológia, fizika, és még a suliújságba való bekerüléssel is megpróbálkozhatunk – habár nagy átverés az egész, úgysem kellünk nekik), ahhoz a tantárgyhoz kapcsolódó feladatokat kapunk.

A játék során többször fogunk találkozni olyan küldetéssel, ahol golfütőt kell a kezünkbe ragadni, ezért azt tanácsolnám, hogy (értelemszerűen) próbáljátok meg minél kevesebb gurításból elrakni a labdát, ugyanis B-nél rosszabb besorolás esetén kezdhetitek elölről az egészet. Ezen pályák érdekessége, hogy pár mondatos bevezetővel kezdődnek, teszem azt a törieremben például helyszínismertetőket hallhatunk az adott országokról, hogy legyen némi fogalma arról a kedves kis amiknak, hogy hol is kell golfozgatniuk (magyarok lévén nekünk ugyebár alapból van). A biológia teremnél – egy kis Greenpeace-akció keretében – stílusosan a tengerpartot kell megtisztítanunk a szétdobált hulladéktól, valamint szegény partra sodródott állatokat visszavinnünk a vízbe. Az üvegeket, papírokat mind-mind külön ládákba kell összegyűjtenünk, ami nem egy egyszerű feladat (nálunk ugyebár még nem megszokott a szelektív hulladékgyűjtés...).

A játék grafikája hozza a szokásos Mary-Kate and Ashley programok színvonalát, azonban még mindig nem értem, miért nem hasalnak rá egy kicsit erre a dologra a fejlesztők, a téma megérdemelne egy pofásabb kidolgozást is. Az csak hab a tortán, hogy hibák is szép számmal akadnak, például mikor egy nyamvadt kis teknőcöt szeretnél felvenni, egész egyszerűen átgyalogolsz rajta. A játék élvezhetőségén ezek ugyan rontanak, de azért annyira nem, hogy pánikolni kellene érte. Ellenben a küldetések alatt futó zenéket most nagyon kellemesen összeválogatták, szóval különösebb fanyalgásra nincs okunk.

Anit@
anita@vogel.hu



Most pedig tényleg egy céllövöldében vagyunk



Tyű, azannya, de laza vagyok!



Hanyatt dobom magam ezektől a csajoktól!



Vajon el bírja-e rakni Őszőkesége?

POZITÍVUM

- Változatos minijátékok
- Jól eltalált zene
- Néhol még oktat is egy kicsit

NEGATÍVUM

- A 3D-s megjelenítésből adódó hibák
- A grafikán még lehetne egy picit csiszolni

BARÁTOK KÖZT

MK and A Winners Circle	01/05	80%
MK and A Crush Course		
Sabrina the Teenage Witch	01/05	51%

GRAFIKA 65%
HANG 70%
ÉRTÉK 67%

1 player NTSC

EUROPE RACER

EURÓPAI AUTÓVERSENY – BALKÁNI SZÍNVONAL

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ KOCH FEJLESZTŐ DAVILEX MEGJELENÉS 2001.09.14. PAL



Ha így folytatjuk, akkor nem csak a táj lesz romos

Aki kedveli a sportautókat, annak bizonyára megfordult már a fejében, hogy vajh' milyen is lehet egy aszfaltszaggató járgány volánja mögött, jó száznyolcvanas tempóval végigdöngetni a városon. A Europe Racer pontosan azoknak készült, akiknek ilyen elképzeléseik vannak a szabadidő kulturált eltöltéséről, és mint a játék neve is mutatja, az ámokfutásnak ismert európai helyszínek adnak helyt.

A program elindítása után három fő csapásirány felé nyomhatjuk a gázpedálunkat (melyek egyébiránt ismerősek lehetnek a számtalan hasonszőrű játékból): 1. Quick Race: versenyezhetünk egy adott pályán (Single Track Race), esetleg megpróbálhatjuk megdöntögetni a körrekordokat (Time Trial), vagy egy kieséses versenyben vehetünk részt (Sudden Death Race) – itt a pályák három kategóriába osztva találhatóak meg (a földrajzi elhelyezkedésük szerint). 2. Championsip: Eme pont alatt a három különféle osztályhoz tartozó kocsik Standard (London, Firenze, Párizs, Berlin), Sport (Róma, Bécs, Barcelona, Madrid) és ATV (Stonehenge, Marseille és Stockholm) bajnokságaiban vehetünk részt. 3. Adventure: A játék talán legérdekesebb módja, ahol mind a tizenöt pályán bizonyítanunk kell rátermettségünket, és országunk hírnevét öregbíteni (amerikai, angol, francia, holland, japán, német, olasz valamint orosz csapat közül választhatunk). Gyakorlatilag egy hosszabb versenysorozatnak felel meg, itt a futamok között fejleszthetjük, netán javíthatjuk járgányainkat, ha túlságosan megviselte volna a gépeket a verseny.



Egyesek szerint a járdán könnyebb az előrejutás

A futam alatt a pályákon különféle színű és megjelenésű bónuszcuccokat találhatunk elszórva, ezek mindegyike valamilyen előnyös tulajdonsággal bír: az Euro-jel felszedéséért pénzt, a nyilakért nitrot kapunk, a csavarkulccsal a kocsink állapota javul, míg a lakattal az ellenfeleinket állíthatjuk meg egy rövid időre.

A játék meglehetősen kiegyensúlyozott lett, tehát még a leggyorsabb kocsival és teljes nitro fogyasztás mellett (R2) sem tudunk meglépni a mezőnytől, bár szerencsére ezt a gép által irányított versenyzők sem tehetik meg. Sajnos a program fizikai modellje nem teljesen reális még egy arcade autóversenyhez mérten sem, így gyakorlatilag csak azért nevezhetjük egyáltalán autóversenynek, mert egy kocsit kell irányítanunk a pályán. Ütközések alkalmával sem életszerű események következnek be, néha például egész egyszerűen áthajtunk a szembejövőkön, vagy csak farolunk egyet a karambol következtében.

A játék a vizuális megjelenítés terén sem rúghat labdába a kategória legjobbjai mellett. A városok megvalósítása tulajdonképpen még akár elég jónak is mondható, de a járművek nagyon kevés poligonból épülnek fel, és a kidolgozottságuk is csak a felismerhetőség határát súrolja (alulról, természetesen). A pályák tulajdonképpen elég szépek, de sajnos a grafikai motor nem nőtt fel a feladathoz, ezért már szinte csak a szemünk előtt rakja ki néha a következő épületet, ami roppant zavaró. Ezzel az erővel akár mi is bekerülhettünk volna egy Hortobágyon zajló derbivel, ahol ugyebár tudvalevőleg nem túl sok tereptárgy megjelenítésével kellene bajlódnia a gépnek... A hangeffektusokat tekintve sem nevezhető remekműnek a Europe Racer, hiszen a kocsik hangjai siralmasan egyformák, és az úgymond "aláfestő zene" is csak ugyanazt a dallamot jelenti, végig az összes pályán.

Sajnálom, hogy a játék ennyire félresikerült, hiszen az alapötletből messze jobbat is ki lehetett volna hozni (pedig a készítők néha még olyan apróságnak tűnő dolgokra is odafigyeltek, minthogy Angliában mindenki az ellentétes oldalon közlekedik). Így azonban gyorsan a feledés homályába fog veszni, klasszikus példája a "Mi lett volna, ha..." kezdetű mondattal jellemezhető játékoknak, ezek pedig igencsak tiszavirág-életűnek bizonyultak eddig is.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



A franciáknál sem minden fenékig Eiffel



Az Ismeretlen Közlekedési Rendőr szobra



Na, melyikünk fér be az alagútba?

POZITÍVUM

- Jól ismert helyszínek és városok
- Változatos pályák

NEGATÍVUM

- Lassú grafikai motor
- A szemünk előtt rakja ki a pályát
- Irreális fizikai modell

BARÁTOK KÖZT

- Gran Turismo 2
- Need For Speed 4
- Europe Racer

GRAFIKA 54%
HANG 48%
ÉRTÉK 51%

1 játékos PAL



is videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
augusztus · 1092 Ft
CHNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ
Magyarítsunk alkalmazásokat!
644 Ft
playstation 2 · dreamcast · nintendo 64
Fókuszba
Műszaki Magazin

PLAYTIPP

TARTALOM











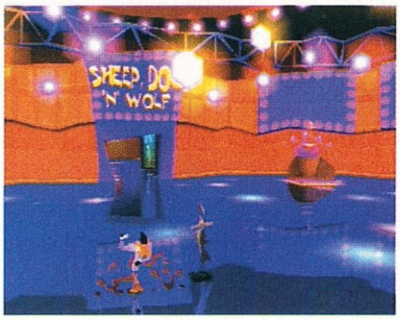


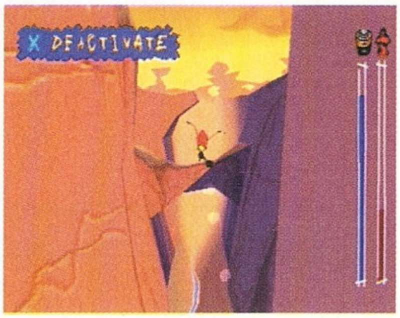


SHEEP, DOG 'N WOLF

PROLÓGUS

Mielőtt még kezdetét venné a Sheep, Dog 'n Wolf show, Dodo kacsa egy egyszerű gyakorlópályán magyarázza el, milyen mozdulatokból és elemekből gazdálkodhat egy birkatolvaj. Amint elindulunk a pályán, fájdalmas incidens éri farkasunkat, de csak tréfa az egész – először (és utoljára) látunk Game Over képernyőt. Dodo első leckéje ezután a kamerakezelésről szól. Az L2/R2 gombokkal forgathatjuk a nézetet, ami egyébként csak egyszerűen követi Ralphot. Az első feladat tehát: megtalálni a hátunk mögött "bujkáló" Dodót. Ezután a nézelődés leckéje következik: a háromszög nyomva tartásával válthatunk át Ralph saját szemszögére, ahonnan így szétnézhetünk a felsőbb régiókban is, esetünkben pedig megtalálhatjuk a sziklák tetejére felmászott Dodót. Ezután a kacsa követéséhez ugrálnunk kell egy kicsit (négyzet), illetve meg kell tanulnunk a dupla ugrást is – noha aki már játszott platformjátékkal, annak valójában aligha kell ezeket "tanulnia". Az országúthoz érve száguldozni kell egy darabig. A kör nyomkodásával kapcsolhatunk csúcssebességre, amelynél a kisebb szakadékok felett egyszerűen átfuthatunk – tehát nem kell használni az ugrás gombját. Az ezt követő szakaszon két mérleghinta, il-





letve az azokon elhelyezett sziklagolyók segítségével kell megnyomnunk egy gombot: az ilyen libikókákat mindig csak kellő magasságból ugorva tudjuk "működtetni". Végül a tárgyak használatát kell elsajátítanunk. A Selecttel behívható tárgylistával kapcsolatban (ami mellesleg egyben térkép is) érdemes megjegyezni, hogy egyrészt megvizsgálhatjuk a már nálunk lévő tárgyakat, másrészt egyes dolgokat majd kombinálhatunk is egymással – de erről majd a megfelelő helyen ejtünk szót. Ezúttal csak vegyük fel a rakétát (illetve előbb rendeljük meg a postaládánál), az L1 nyomva tartása közben válasszuk ki, és gyújtsuk be az X-szel. Ha sikerült a levegőbe emelkednünk, a Körrel lehet gyorsítani. Nos ezzel nagyjából mindent tudunk az irányításról, s az első birka célba juttatásával jöhetnek az igazi kihívások – kapjuk tehát fel a szabadon kóborló jószágot, és vigyük a célkörbe.



ELSŐ SZINT

Itt most már valóban lopnunk kell, hiszen a legelésző birkák mellett ott őrködik Sam. Keljünk át a rozoga függőhídon, s közelítsük meg a nyájat. Az egyik bárány Sam bal oldalán elég félreeső helyen van: lábujjhegyen osonva (R1) ezt cserkésszük be, majd amikor a kutya a másik irányba figyel, kapjuk a hátunkra. Minthogy a függőhíd cseppet sem biztonságos két személy részére, kénytelenek vagyunk ellátogatni a kertészethez, ahol (ha már velünk van a birka) néhány fej salátát szedhetünk. Ezekkel a zöldségekkel csalogatni lehet a növényevőket, tehát már meg is oldódott a problémánk: rakjuk végig salátákkal a függőhidat, majd tegyük a birkát a hídfőhöz, mire az önmagától átkel a szakadék felett. (A saláták lerakásánál érdemes a bal alsó sarokban megjelenő kijelzőre egy pillantást vetni, melyen kék szín jelzi, ha a legutóbb lerakott saláta még "birka-látótávolságon" belül van, illetve piros, ha már azon kívül.) A túloldalt ezután már csak a célkörhöz vezető utat kell szabaddá tennünk: a magasban lévő kilátóhoz felugrálva egy postaládához jutunk, amivel némi dinamitot rendelhetünk, s azzal felrobbanthatjuk a kőhalmot...







A blokkolóóra helye

Mindjárt ott, ahol megérkezünk a pályára, egy járatot fedezhetünk fel, ami oldalt a hegy belsejébe vezet. Csak egyetlen veszélyes szakaszon kell átugrálnunk, és már ott is vagyunk az első óránál.



MÁSODIK SZINT

Rögtön a pálya legelején rendelhetünk egy ventilátort, amit azonban csak az után tudunk felvenni, hogy félretoltuk az útból a sziklagolyót. Ugyanott a tisztáson Dodo az álcázás lehetőségére hívja fel a figyelmünket. A kotnyeles kacsa egy igazi lángelme: ha bebújunk egy bokorba, Sam majd bokornak fog nézni minket.





Amennyiben szükségét érezzük, Dodóval gyakorolhatjuk is a dolgot, majd rögtön kipróbálhatjuk Samnél is. Ugorjunk tehát be a félreeső beugróban a bokorba, és osonjunk keresztül a legelésző birkák közt a tisztás másik oldalára. Természetesen, amikor a kutya felénk figyel, ne mozduljunk. A túloldalt egy újabb postaláda vár minket, amivel egy üvegnyi nősténybirka-illatot rendelhetünk. Ennek a hím egyedek természetesen nem tudnak ellenállni: rakjuk le a kerítés mellett, és a ventilátorunkkal fújjuk a szagot a csorda felé. Hamarosan el is indul felénk az áldozat, akit aztán kapjunk a hátunkra és rakjuk le a liftre – de még ne indítsuk útnak a gombbal! Előbb másszunk feljebb a felső szintre, vegyünk magunkhoz néhány salátát, és pakoljunk csalit a liftnél felül, hogy majd a birka lemásszon a platformról. Ezután lifteztessük meg az állatot, majd helyezzük a mérleghintára, és juttassuk fel a célhoz a követ legurítva. Végül már csak Ralphnak is a célba kell sétálnia.

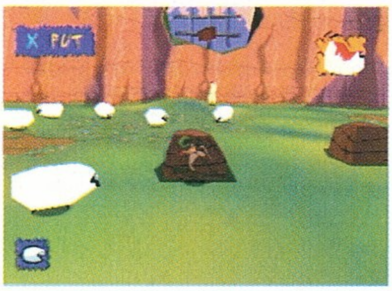


A blokkolóóra helye

A cél közelében két sziklagolyóra is felfigyelhetünk: az egyikről már szó volt, míg a másikat egy kapcsolóra guríthatjuk rá, ami a blokkolóórához vezető ajtót nyitja. Le is ugorhatunk az ajtóhoz, de biztonságosabb, ha lentről, a lift mellől kiinduló keskeny szegélyen keresztül közelítjük meg – úgyis arra kell majd visszamenni.



HARMADIK SZINT



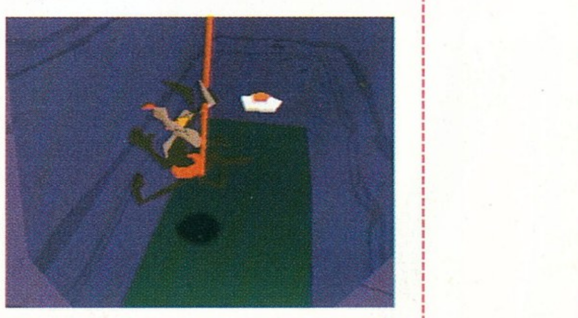
Hasonlóan az első pályához, egy szakadék választ el minket a nyájtól, viszont most nincs híd. Kezdés után adjuk le az ACME-rendelésünket, mire két csomag is érkezik – amelyek szépen fennragadnak a magasban egy sziklalibikókán. A közeli kőgolyó legurításával lökhetjük le őket, de itt vigyázzunk: ebben a "rajzfilmben" köztudottan fura fizikai törvények működnek, úgyhogy a sziklagolyó végül visszapattan a kiinduló helyére... A csomagokból egy adag dinamit, és egy rakétahajtómű kerül elő: utóbbival akkor át is kelhetünk a szakadék felett – már ha előbb nem akarjuk gyakorolni a rejtőzködés művészetét Dodóval. A kacsa ezúttal azt magyarázza el, miként lehet az apróbb sziklák mögött elbújni. (Osonás közben Ralph automatikusan behúzódik mögéjük, ha van rá lehetőség.) A szakadék túloldalán egy újabb mérleghintát találunk, ami mellett zöldségek teremnek: vegyünk egy salátát a kezünkbe, és így osonjunk a nyáj közelébe. A sziklák mögött bujkálva hamar felfigyel a zöldre egy birka, aki aztán hűségesen követ minket. Miután kiértünk Sam látóteréből, kapjuk fel az áldozatunkat, és rakjuk le a piros kapcsoló közelében, ami egy liftet működtet. Mint már arról korábban is megbizonyosodhattunk, a birkák előszeretettel állnak rá a kapcsolókra, tehát nem kell nekik még csali sem: rohanjunk a lifthez, és az hamarosan el is indul. A postaládánál egy gumikötelet rendelhetünk, amihez a kőgolyós libikóka segítségével tudunk átjutni. Ha nem kívánunk a bónuszokkal foglalkozni, ezt a gumit feszítsük ki a szakadék szélénél álló két fa közé, és csúzlizzuk át a célhoz – előbb a birkát, majd utána magunkat is (bár akár egyszerre is megkockáztathatjuk a dolgot).

A blokkolóóra helye

A gumikötél felvételét követően a fenti rácsot alul egy kapcsoló nyitja, amihez át kell csalogatnunk a birkát – de anélkül, hogy lemennénk. Ehhez a gumit a fához kötve bungee jumpingozzunk kicsit, s pakoljunk le csalikat. Ezután a lenti barlang eltorlaszolt bejáratát kell berobbantanunk, méghozzá úgy, hogy – ismét bungee jumpingot alkalmazva – előbb lerakjuk az oda vezető liftre az időzített bombánkat, majd amint a gumi visszahúz minket, egyenest a liftet működtető kapcsolóra érkezünk. Az apró barlangban egy kapcsolót találunk (ha sikerül oda beugranunk, a gumi nem húz vissza azonnal), ami egy átjárót nyit pontosan Sam felett – tehát vissza kell csúzliznunk magunkat a rakétáért.





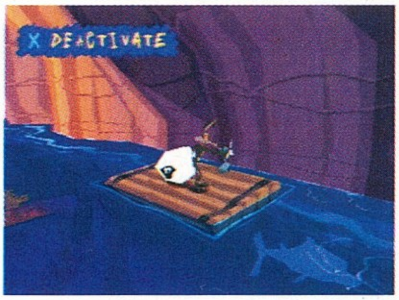


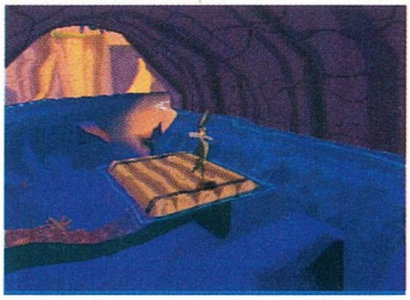
NEGYEDIK SZINT







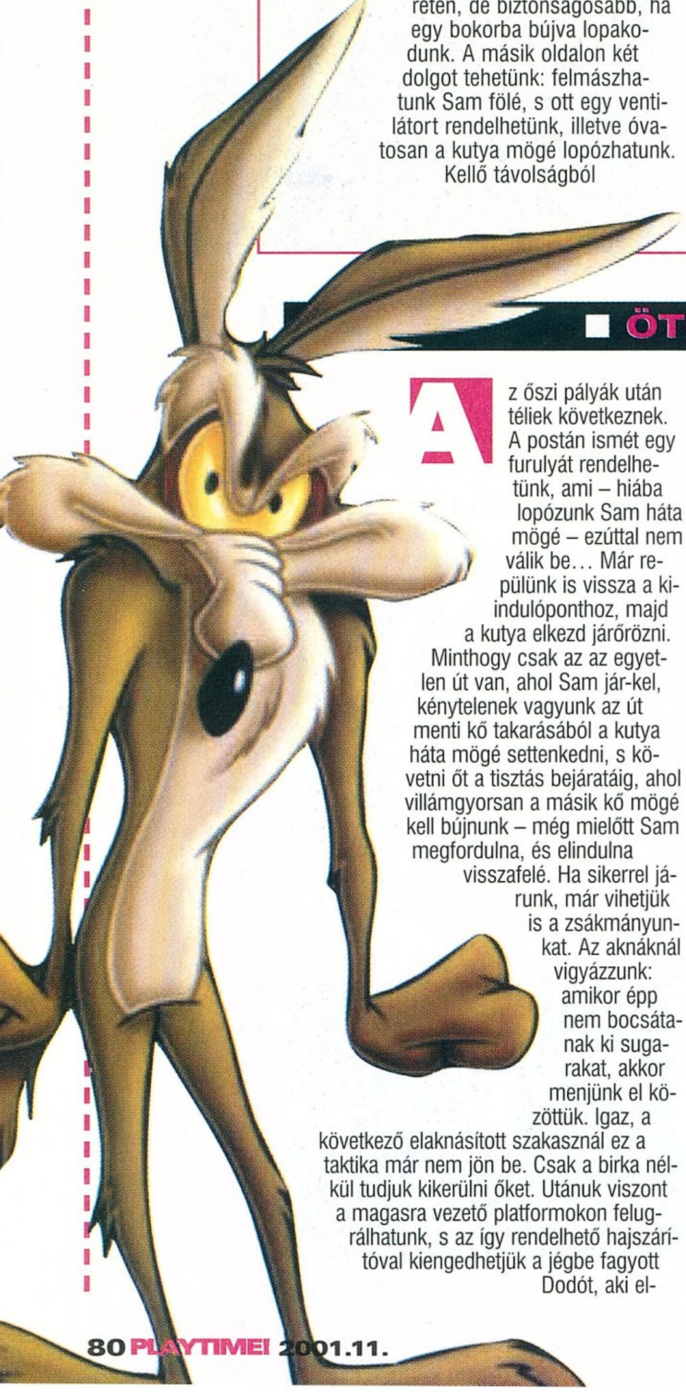




Dodo újabb trükköt tanít nekünk: hogyan lehet furulyával elbűvölni valakit. Hangszerrel sajnos nem lát el minket, úgyhogy kénytelenek vagyunk rendelni magunknak, amihez el kell osonnunk a szundikáló bika előtt úgy, hogy még véletlenül sem szabad az avarra lépnünk. Ezután újabb vadállatokat kell kijátszanunk: óvatosan ússzunk el a cápák között, s így a tisztáshoz jutunk, ahol a nyáj legelészik. Át is futhatunk a réten, de biztonságosabb, ha egy bokorba bújva lopakodunk. A másik oldalon két dolgot tehetünk: felmászhatunk Sam fölé, s ott egy ventilátort rendelhetünk, illetve óvatosan a kutya mögé lopózhatunk. Kellő távolságból aztán elbűvölhetjük az ebet, s odacsalhatjuk a kapcsolóhoz, ami egy méretes sziklát gurít a kobakjára. Hanem Sam csakhamar magához tér, úgyhogy villámgyorsan rohanjunk oda egy birkához, és kapjuk a hátunkra. A terhünket tutajon vihetjük át a vízen, miközben "csónakmotornak" a ventilátort használhatjuk. A cél persze a "legjobb" helyen van – ismét kerüljük a zajongást.

A blokkolóóra helye

Az órát egy barlangban találjuk, aminek a bejáratát azért nehéz felfedezni, mert a víz alatt van. A tutajról nézelődve könnyebb észrevenni.



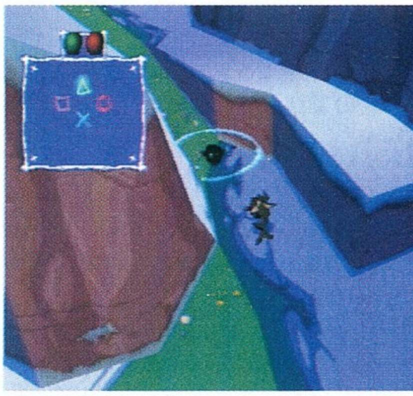
ÖTÖDIK SZINT

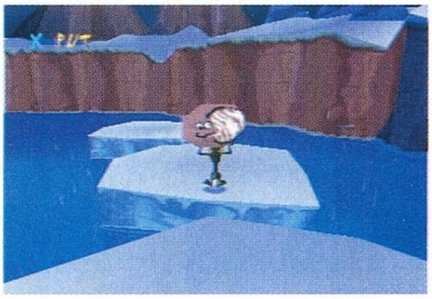
Az őszi pályák után téliek következnek. A postán ismét egy furulyát rendelhetünk, ami – hiába lopózunk Sam háta mögé – ezúttal nem válik be... Már repülünk is vissza a kiindulóponthoz, majd a kutya elkezd járőrözni. Minthogy csak az az egyetlen út van, ahol Sam jár-kel, kénytelenek vagyunk az út menti kő takarásából a kutya háta mögé settenkedni, s követni őt a tisztás bejáratáig, ahol villámgyorsan a másik kő mögé kell bújnunk – még mielőtt Sam megfordulna, és elindulna visszafelé. Ha sikerrel járunk, már vihetjük is a zsákmányunkat. Az aknáknál vigyázzunk: amikor épp nem bocsátanak ki sugarakat, akkor menjünk el közöttük. Igaz, a következő elaknásított szakasznál ez a taktika már nem jön be. Csak a birka nélkül tudjuk kikerülni őket. Utánuk viszont a magasra vezető platformokon felugrálhatunk, s az így rendelhető hajszárítóval kiengedhetjük a jégbe fagyott Dodót, aki elmagyarázza a megoldást. Amikor az aknák épp nem sugároznak, a közelükbe mehetünk, és hozzáfoghatunk a hatástalanításukhoz. Az X lenyomását követően különböző gombokból álló kódsort kell megjegyeznünk, amiket azután – amikor az irányítópanel zöld lámpája átvált pirosra – nekünk ugyanúgy (ütemre) be kell vinnünk. Ha elhibázzuk, jön a bumm, ha viszont sikerrel járunk, magunkhoz vehetjük az aknát. Miután aknamentesítettük az utunkba eső libikókát is, helyezzük el rajta a birkánkat. Mielőtt a sziklagolyóval felpattintanánk őt, rakjunk csalikat a fent lévő deszkapallóra, ugyanis annak a végére fog a szerencsétlen állat érkezni, s csak annyi időnk lesz, hogy a másik végére ráállva megakadályozzuk a palló lebillenését. A birkának tehát magától kell eljönnie a mélység felől, ami után kapjuk fel, és csússzunk le a jégcsúszdán. A "tesztkövet" használva állítsuk be a katapultot úgy, hogy a lövedék pontosan a célba jusson, s ezután lőjük ki a bárányt, majd magunkat is – utóbbi esetben a követ leejtve nyomhatjuk le a katapult indítógombját



A blokkolóóra helye

A katapult lövedékét először ne a szerkezetbe töltsük be, hanem ugráljunk át vele a jégtáblákon, és a jeges vízbe hajítsuk. Így egy jégtutajt rögtönzünk, amivel egyenest az órához úszunk. Visszajutni az óra mellett heverő rakétával lehet.





HATODIK SZINT

A pálya legelején egy fémdetektort rendelhetünk, ami véletlenül pont egy jégbarlangba esik. Leereszkedve úgy kell tologatnunk a jégkockákat, hogy azok felrobbantsák az aknákat. A továbbjutás szempontjából a második jégkocka a lényeges: vegyünk fel egy aknát, helyezzük el a befagyott átjáróhoz, és toljuk rá a jégtömböt. Ügyeskedjük el a jeget a labirintus bal oldalához, ahol egy újabb átjárót robbanthatunk ki, ezután pedig vissza kell tologatni a kockát, körbe a labirintuson, hogy végül rátoljuk a fenti rácsot nyitó kapcsolóra. Visszajutva a szabadba egy "kisebb" hógolyót kell gyúrnunk. Görgessük a kerek hótömeget addig, mígnem elég nagy lesz ahhoz, hogy rajta keresztül felugorjunk a másik postaládához, amivel egy báránykosztümöt rendelhetünk. Ezzel majd el tudunk vegyülni a nyáj közt, de csak az után, hogy átkeltünk az aknamezőn. A fémdetektor használatakor egy telítődő csík jelzi az aknák közelségét – értelemszerűen úgy kanyarogjunk, hogy a kijelző sose érjen el a végéig. A nyájból ezután bégetéssel csalhatunk el egy birkát, akivel úgy kell kiugrálnunk Sam látósugarából, hogy sem Ralph, sem a kiszemelt áldozatunk nem mozdul, amikor a kutya épp arra néz. Vigyük a birkát a másik barlangba (az aknamezőn a lábnyomainkat kövessük), ott tegyük fel a jégkockára, és lökjük be jegestül a "jégsínen". Kerüljük körbe, és a túloldalt is lökjük be a kockát, amin keresztül így a hozzáférhetünk a birkánkhoz. Vigyük a rácshoz, ami mellett csak egyedül



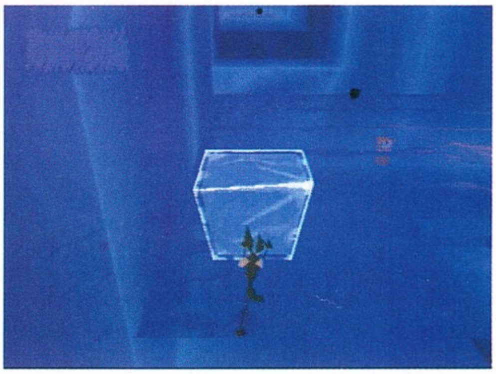
tudunk átugrani a szűk lyukon, viszont a túloldalt már nyithatjuk is a kaput. Igaz, a kapcsolóról nem mozdulhatunk, de hát csak át kell öltöznünk birkának, hogy kedves bégetéssel magunkhoz hívjuk az oktondi állatot. Most a legtrükkösebb rész következik. Két kapcsoló van: a fal mellettire rakjuk rá a birkánkat, a másikra pedig toljuk rá a helyben lévő jégkockát. Így felnyílik mindkét továbbvezető kapu, s a cél mellől kilökhetünk egy újabb jégkockát. A kihozott kockára állítsuk



rá a birkát, majd lökjük vissza. Természetesen a birka felvételekor a benti rács lecsapódik, de miközben a jég csúszik visszafelé, gyorsan ráállhatunk a kapcsolójára, s így még időben felnyithatjuk a birka előtt...

A blokkolóóra helye

A jégbarlangba érkezve rögtön láthatjuk a jégpáncél alatt az órát. Először is robbantsuk ki a kis válaszfalat bal oldalon, az első akna mellett – vagyis rakjuk át az aknát a másik oldalára, és toljuk körbe az első jégkockát. Vegyük fel megint az újratermelődő aknát, és toljuk a helyére a jeget. Pakoljunk egy aknát a középső repedéshez, egyet pedig a kamerához közelebb, ahova aztán lökjük el a jégkockát. Ha sikerül láncreakciót okoznunk, középen egy lyukat robbantunk.



HETEDIK SZINT

Ennél a pályánál bizonyos huzatos nyílásokat kell kihasználnunk, melyek beszippantanak avagy taszítanak minket. Eleinte szépen haladhatunk a segítségükkel, hanem amikor három örvény állja el az utunkat, az egyiket be kell tömnünk a sziklagolyóval. Az elkerített résznél így egy esernyőt rendelhetünk, amivel átrepülhetünk

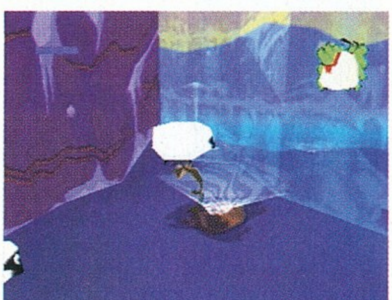


a víz felett fújtató örvények felett – közben verdeshetünk a "szárnyunkkal" (négyzet). Az örvényeken keresztül eljutunk a nyájhoz, sőt: jól megfigyelve a további légfúvások ütemét át is repülhetünk afölött. A túloldalt a két egymás mellett lévő örvény közül a belsővel beszippantathatjuk magunkat a jégfal mögé, ott aztán felkaphatunk egy birkát, majd a legtávolabbi sarokban lévő örvénnyel távozhatunk. A jeges vízen való átkelésnél kénytelenek vagyunk mirelit birkát készíteni, azaz behajítani a zsákmányt a vízbe. Mielőtt megkerülnénk a tavat, még van egy fontos dolgunk: rendelni egy hajszárítót. A csomag eltűnik egy örvényben, ezért menjünk utána mi is. Miután felvettük, toljuk a kőgolyót a falból szippantó légáramlat elé: így beindítjuk azt az örvényt, ami visszavisz minket a birkához. Kicsit kopogós állapotban halásszák ki a szerencsétlent, tehát a szárítóval olvasszuk ki. Végül a célhoz vezető úton a következő taktikával éljünk: rakosgassunk le csalikat a kifelé fújó áramlatok közé, majd indítsuk útjára a birkát, s a sziklagolyót tologatva zárjuk le a légáramlatok szívó nyílásait.

A blokkolóóra helye

A jeges tónál a sziklafalban van egy beugró. Az esernyővel tudunk oda átrepülni.









NYOLCADIK SZINT

Jég után jön egy kis tűz. Igaz, csak az után, hogy – felmászva a liánokon – megrendeltük az időutazó berendezést, amivel az őskorba jutunk. Stílszerűen ott ősfákat ültethetünk: a postán érkezett magot először a kisebb magaslat mellé ültessük (csak a földtúrásoknál lehet kertészkedni), ahonnan így a jelenben – a kinőtt fán felmászva – néhány salátát vehetünk magunkhoz, majd visszatérve a múltba ültessük a magot a lávafolyam mellé, s ugorjunk a fáról a mérleghintára. Ezzel ugyan átkeltünk a folyó felett, de Sam nyájával egyelőre még nem tudunk mit kezdeni. Megint időt utazva egy sárkány támad ránk, akit csalogassunk magunk után az időgörbületbe – Sam majd elbánik vele. Újra csak a múltban, görgessük a köveket a tisztás felé, amelyekből így szabályos helyközönként búvóhelyeket építhetünk ki. Ezeket természetesen a jelenben kell hasznosítanunk: egy salátát elővéve csaljunk magunk után egy birkát. A zsákmányt később tegyük a mérleghintára. Hogy fel tudjunk rá ugorni, a múltban egy követ oda kell gurítani. Minthogy a célkör mellett egy bika pihen, egyelőre még ne katapultáljunk, helyette ússzunk át a patakon a bal oldali parthoz. Ott időt utazva egy fura fazonnal találkozunk, aki ugyan nem bántja farkasunkat, de azért elég idegesítő fickó. Vigyük át őt is a jelenbe, ott pedig csaljuk a bika elé: piros cucca ennél a bikánál is meg fogja hozni a várható eredményt. Most már küldhetjük a birkát: a mérleghinta nyelvéről ugorhatunk fel a kőgolyóhoz, vagy akár ültethetünk fát is...

A blokkolóóra helye

A kiindulópontnál ültessünk fát, s azon felmászva találhatjuk meg az órát.









KILENCEDIK SZINT

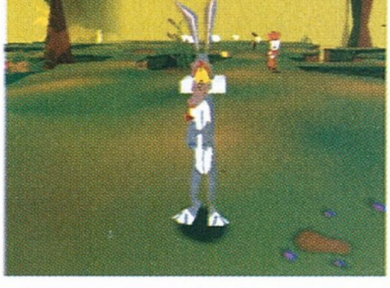
Itt újfajta aknákkal kell számolnunk: olyanokkal, amik kicsit késleltetve robbannak, s nem lehet őket hatástalanítani. Vegyesen vannak hagyományos aknákkal, úgyhogy óvatosan keljünk át a kezdőpont utáni kis szigeteken. A postaládánál egy gumikötelet rendelhetünk, amivel a következő postaládát kell megközelítenünk. Utóbbit ugyanis egy krokodil őrzi, aki elől – az újabb rendelés után – csak felfelé lehet elmenekülni. Magyarul: a fához felmászva bungee jumpingoljunk, és az aljnövényzetben megkapaszkodva menjünk a ládához. A megérkező távirányítót – a másik fához kötözve a gumit – ugyanígy kell felvenni, de persze előbb muszáj hatástalanítani a fa tövében elhelyezett aknát. A távirányítóval egy kis robotot vezérelhetünk, amit katapultáljunk át, illetve lifteztessünk fel a harmadik postaládához. A kis robot segítségével egy nyúlkosztümöt rendelhetünk, ám amint átöltözünk, az aljas Dodo a vadászati szezont jelző táblát átállítja nyúl-



ra, s ezért nem lesz nyugtunk. Gond egy szál se: hasznosítsuk a nálunk lévő aknát, és pörköljük meg a kacsát. Miután megszabadultunk Dodótól, állítsuk vissza a táblát, és öltözzünk át nyúlnak. Ugráljunk el Sam orra előtt, majd amikor már a szikla takarásában vagyunk, vegyük le az álcát és másszunk fel a növényeken a célkörhöz. Fent ismét vegyük elő a távirányítót. Próbáljunk meg a robottal Sam salátáiból lopni, majd amikor a riasztó hangjára a kutya odasiet, bungee jumpingoljunk, s lent megkapaszkodva a magasabb fűben, igyekezzünk a nyájhoz és lopjunk egy birkát...

A blokkolóóra helye

Az első postaláda után mindjárt felfigyelhetünk az órára, ám egy nagyon apró szigeten van, amihez egy olyan vékony léc vezet át, amin csak a kis robottal tudunk átkelni.







Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 8964 forint ❑ példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/11

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel	1232 forintért
❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....
Cég neve: ....
Cím: ☐☐☐☐ ....
Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással
Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

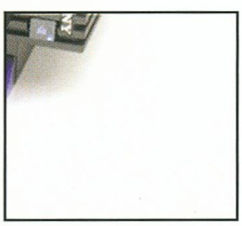
2001/11

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 322 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:
❑ példányban egy példány 322 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/5 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/6 számát:
❑ példányban egy példány 498 forint
Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/7 számát:
❑ példányban egy példány 498 forint

Név: ....
Cég neve: ....
Cím: ☐☐☐☐ ....
Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással
Kelt: ....
Aláírás

2001/11



...volt a PS2-fotó 12. és egyben utolsó részlete. Ha minden darab megvan, és a következő számban levő sablonra felragasztva visszaküldöd hozzánk őket, akkor szerencsés esetben karácsonyra nyerhetsz egy igazit is!

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

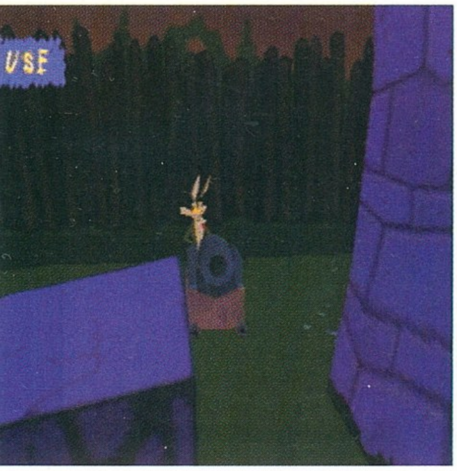
VOGEL Publishing Kiadó Kft.

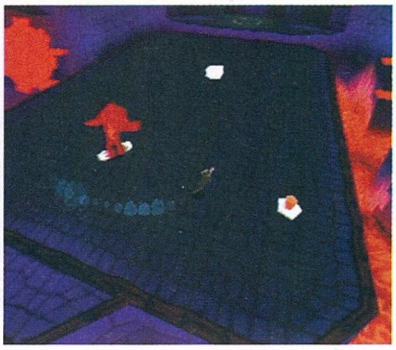
Budapest 3.
Pf. 210

1300

TIZEDIK SZINT

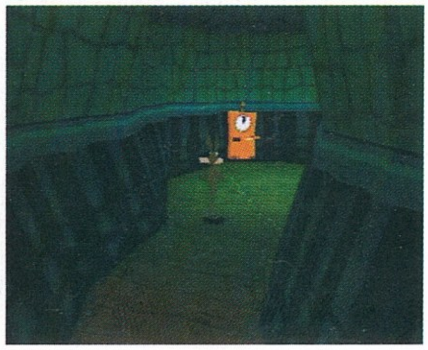
Ezen a középkori helyszínen mint tüzér kell helytállnunk: egy ágyú segítségével darazsakat kell terelgetnünk. Három darázsfészket kell eltalálnunk jobbról balra haladva úgy, hogy alapvetően csak a középsőt tudjuk becélozni, s tologatható könyökcsövek segítségével kell a golyót a többi irányba terelni. Eközben vigyázzunk: automata ágyúk is vannak, amiknek a tűzvonalába kerülni nem ajánlatos. Hogy ne vegyenek minket észre, az árnyékokban kell megbújnunk, vagy fedezéket kell keresnünk. A harmadik fészek eltalálásához az egyik könyökcsövet rá kell tolni az elzárt könyökcső kapujának a kapcsolójára. Ha végeztünk, elő kell vennünk pálya elején rendelhető mézet, amit a mérleghinta segítségével egyenesen Samhez kell repíteni. Így a fészek eltalálásával a feldühödött darazsak a kutyára támadnak. Miközben a kutya el van foglalva újdonsült rajongóival, mi nyugodtan garázdálkodhatunk. Vigyük be az ellopott birkát a várba, és állítsuk rá az egyik kapcsolóra, míg a másikra magunk álljunk. Ezzel nyílik a kapu, de a neheze még hátra van... A bikás incidens után kissé dühös ránk a piros fickó, s minden áron a földbe akarja döngölni Ralphot. Az a legszemetebb húzása, hogy nagyokat dobbantva letaszítja hősünket a terem falainál folyó lávába. Pedig kénytelenek vagyunk átugrálni ezeket a lökéshullámokat, mert azt kell elérnünk, hogy a pali a nyomunkba eredjen, amihez elég közel kell hozzá merészkedni. Akkor elkezd kergetni minket, mire el kell szédítenünk, amihez az óramutató járásával ellentétesen rohangálnunk kell körülötte. Miután eldőlt, nagyon rövid időnk van arra, hogy a birkánkat a teremben lévő kapcsolóra tegyük, s az így lehűtött fémkereket megforgassuk, amivel világosságot gyűjtunk a helyiség egy részén. Minthogy a szörny allergiás a fényre, az egész teremben világosságot kell teremtenünk, s ehhez háromszor kell eljátszani az imént leírt "játékot".



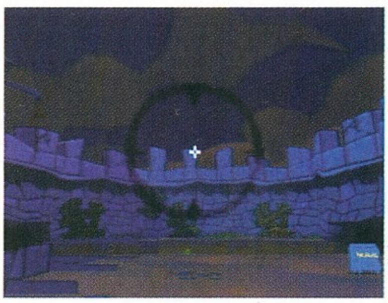


A blokkolóóra helye

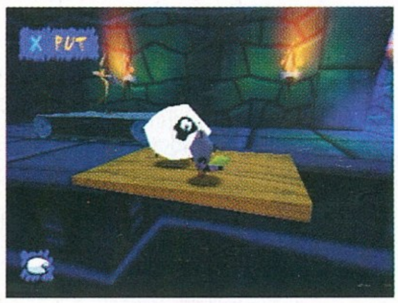
Az ágyúgolyót azonnal a kilövés után jobbra térítve egy titkos szoba bejáratát robbanthatjuk ki a várfalon.



TIZENEGYEDIK SZINT







A kezdő postaládával ismét két cuccot rendelhetünk: egy mágnest és egy horgászbotot. Minthogy utóbbi a várárkon túl landol, célozzunk jó magasra az ágyúval, és lőjük ki a krokodilt. A hüllő ruganyos testén keresztül keljünk át az árkon, és vegyük fel a botot – közben Dodo a tárgyak kombinálására hívja fel a figyelmünket. Éljünk is ezzel a lehetőséggel, és kössük a mágnest a horgászbot végére. Másszunk fel a várfokra, és menjünk körbe teljesen. Az ágyúgolyónál eresszük le a mágnest, majd húzzuk fel a zsákmányt, és oldalazzunk egészen a kapcsolóig, amire tegyük rá. Ezzel nyílik a kapu a szomszédos udvarra, ahol a nyáj legelészik. Ismét felülről lelógatva a mágnest robbantsuk fel az aknát, és vegyük fel mellőle a salátát. Cseréljük ki a mágnest a salátára, s a horgászós technikával az udvar túloldalán csalogassunk egy birkát a lenti kapcsolóra. Ezzel alul/felül nyílik a következő rács, s lentre rögtön oda is csalogathatunk egy másik birkát, szóval le is ugorhatunk érte. A kinyílt rács mögötti rozoga pallónál ismét a csalogatós módszerrel éljünk. Ezután tegyük a birkát a liftre, és a fenti futószalagon rohangálva húzzuk fel. Miután rendeltünk a postaládánál, tegyük a birkát a következő futószalagra, és tőle balra rakjunk le egy csalit. Gyorsan álljunk rá a liftre, mielőtt a jószág megindulna, s így húzassuk fel magunkat. Fent vegyük fel a távirányítót, majd a robot segítségével immár a birkával együtt lifteztessük fel magunkat. A mágneses horgászbottal húzzuk fel a robotot is, akinek adjunk a kezébe egy salátát. Erre azért van szükség, mert a következő "liften" ott kell tartani a birkát, nehogy átugorjon félúton a kapcsolóhoz. A futószalagot tehát ezúttal Ralph működteti, utána a robottal pedig (illetve a másik futószalaggal) áthúzathatjuk főhősünket is. Az utolsó futószalagot megint csak a robottal kell működtetnünk, s így a birkával továbbugrálhatunk a lifteken. A célkör előtti lift bekapcsolásához a korábban látott gomb szükséges: ha az előtte elhaladó liftet negyed úton megállítjuk, a robottal át tudunk oda ugrani.



A blokkolóóra helye

A nyáj közelében van egy eltorlaszolt bejárat, attól nem messze pedig egy akna. A horgászbot segítségével e két dolgot "kölcsönhatásba kell hozni egymással".

TIZENKETTEDIK SZINT

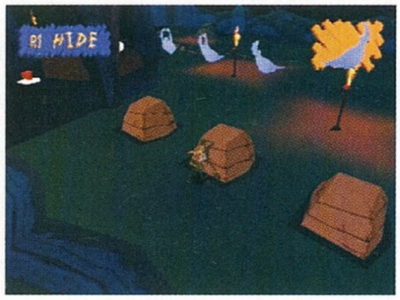
A "szellemes" labirintus első egynéhány szellemét a rendelhető porszívóval tudjuk beszippantani – de csak miután találtunk hozzá elég elemet. A labirintusban egy felfújható birkát vehetünk fel, valamint szellemkosztümöt rendelhetünk, amivel szellemmé válhatunk magunk is. (Csak amikor köszönnek a kollégák, ne felejtsünk el visszahuhogni.) Sajnos egy szellemnek kötelességei is vannak: kénytelenek vagyunk együtt táncolni a többiekkel, s ehhez ritmusra kell nyomogatnunk a megfelelő gombokat. Sam reflektorral őrzött nyája ezúttal el van kerítve. Sebaj: rendeljünk egy távirányítót, s katapultáljuk a robotunkat a kerítés mögé. Ott aztán vegyük fel a salátát, és csaljunk egy bárányt a liftre, amit azután Ralphfal hozhatunk működésbe. Fent a dupla rácsnál csak a másodikat tudjuk kinyitni, ezért kénytelenek vagyunk besegíteni a farkasunkkal. Fújjuk fel a gumibirkát, tegyük a magaslathoz vezető lift kapcsolójára, és azon nyomban ugorjunk is fel a liftre. Szedjünk salátát, álljunk rá a rácsok közötti kapcsolóra, és vegyünk elő egy csalit. A robottal tegyük le a salátát: így a birka azt rögvest felmajszolja, majd megy Ralphhoz… Hamarosan kiderül, hogy a szellemek szent állata a bárány, így tehát rögtön el is kobozzák. Börtönben találjuk magunkat, ahonnan csak a robotunk segítségével tudunk kiszabadulni. A kapcsolókkal le/fel ereszthetjük Ralph kalitkáját, s így azt hídként használva feljuthatunk a kulcshoz. A szabadulásunk után legyünk óvatosak. Miközben a szellemek imádkoznak, a kövek takarásában lopózzunk, illetve az árnyékokban haladjunk. Tegyük le a gumibábut az oltár mögé, s amikor a szellemek leborulnak, gyorsan fordítsuk meg az oltárt a kapcsolóval. Így nem veszik észre a cserét, s vihetjük az igazi birkát a lifthez, amit a robottal működtessünk – hogy közben ne csábítsa a kapcsoló a jószágot, rakjunk egy csalit a liftre…

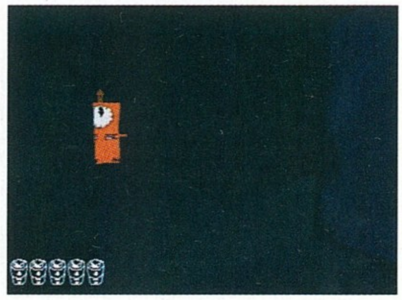


A blokkolóóra helye

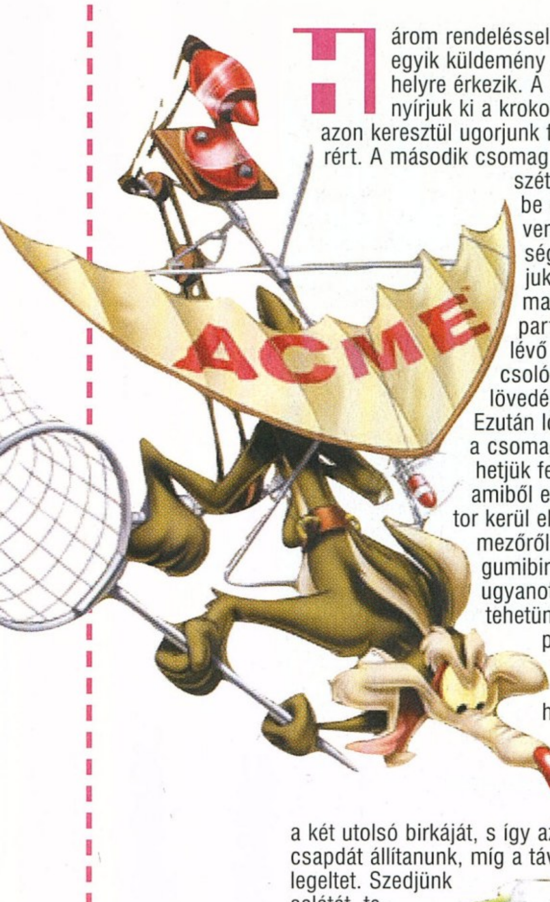
A bokorlabirintusban, ahol a szellem jelmezt felvesszük, van egy titkos rekesz – csak Ralph saját nézetéből lehet észrevenni.





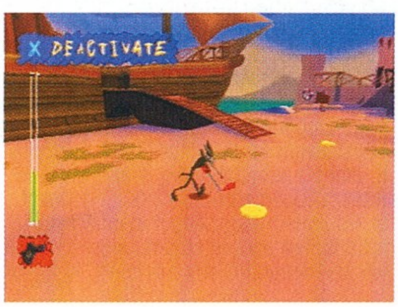


TIZENHARMADIK SZINT



Három rendeléssel indítunk, de egyik küldemény sem elérhető helyre érkezik. A katapulttal nyírjuk ki a krokodilt, majd azon keresztül ugorjunk fel a ventilátorért. A második csomag nem tört szét, lévén a vízbe érkezett. A ventilátor segítségével használjuk tutajként, majd segítsük a partra a vízben lévő lifttel: a kapcsolóra a katapult lövedékét tegyük. Ezután lőjük ki magát a csomagot: így törhetjük fel a ládát, amiből egy fémdetektor kerül elő. Az aknamezőről felvehetjük a gumibirkát, amit ugyanott rögtön rá is tehetünk a városkaput nyitó kapcsolóra. Egy érdekes helyszín következik: Sam ide-oda hurcolássza a két utolsó birkáját, s így az alatt kell csapdát állítanunk, míg a távolabbi helyen legeltet. Szedjünk salátát, tegyünk egyet az ellentétesen működő liftek kapcsolójának közelébe, majd a bokorba rejtőzve álljunk rá a lent lévő liftre. Az egyik birka működtetni fogja a kapcsolót, s mi megyünk felfelé, míg a másik lift pedig lefelé. Fent hagyjuk a bokrot a liften, s ugorjunk át a falra. Várjuk meg, amíg Sam elviszi az állatait a másik helyre, és akkor villámgyorsan cselekedjünk: egy csalit pakoljunk le a fent lévő liftre, majd (leugorva) egyet a kapcsolóhoz, egyet pedig a majdan leérkező lifthez. Ismét rejtőzzünk a bokorba, és várjunk a sorunkra. Az egyik birka megint a liftet fogja működtetni, de ezúttal a másik sem marad tétlen: felmászik a leereszkedő liftre, majd amikor Sam leveszi a társát a kapcsolóról, egyenesen a karjaink közé érkezik. Tutajozzunk át a vízen, közben a kalózhajó ágyúzása elől a hajó orra felé térjünk ki. A börtön előtti téren vegyük elő a fémdetektort, és keressük meg a kalózok elásott aranyait. Legalább nyolc szükséges (a tízből), hogy Rissz-rossz Samet, a kalózkapitányt a börtönbe csaljuk. Minthogy a börtön kapuja két kapcsolóval nyílik, a műveletet azzal kezdjük, hogy az egyikre ráállítjuk a birkánkat. Ezután a felső nyíláson másszunk be a börtönbe, ott a kapu közelében helyezzünk el egy aranyat, majd toljuk a sziklagolyót a nyíláshoz, és azon keresztül ugorjunk ki. Ezután rakjuk le az aranytallérokat a börtöntől a hajóhídig, gyorsan álljunk rá a másik kapcsolóra, és várjuk meg, amíg Sam a jól megérdemelt helyére besétál. A célkör a hajó vitorlájára van felfestve, ami meglehetősen egyéni megoldást kíván: tárazzuk be a birkát a fedélzeti ágyúba, és lőjük ki.



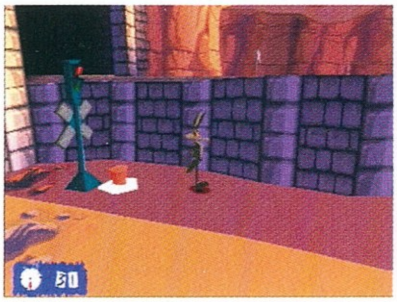


A blokkolóóra helye

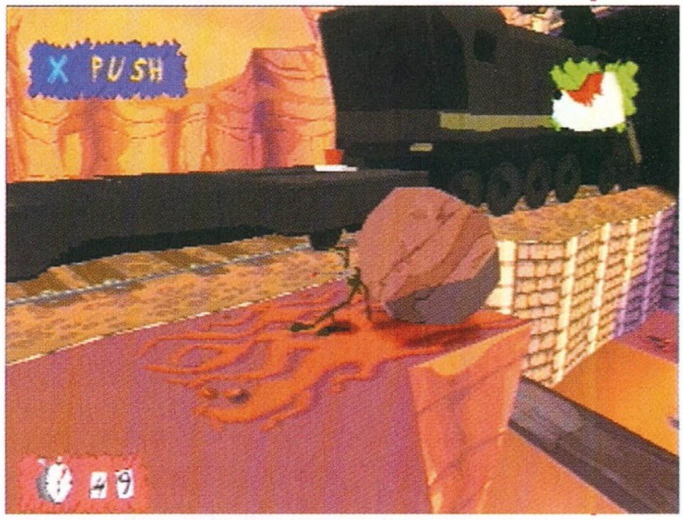
A bokorba rejtőzve látogassunk el abba a kis távoli udvarba, ahol Sam legelteti a birkákat – amint hátraarcot csinálunk, már láthatjuk is az órát.



TIZENNEGYEDIK SZINT



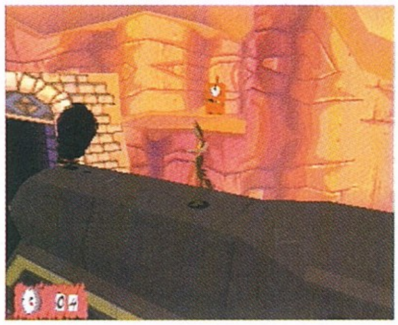




Ezen a pályán szemaforkezelőnek neveznek ki minket. Rögtön váltsuk is pirosra a fényt, majd az érkező vonattal utazzunk el. (Álljunk a kapcsolóra.) Két megállóval később (vagyis a harmadik bejátszásnál) ugorjunk le a kocsiról, s rendeljünk a postaládánál, majd váltsuk át itt is pirosra a lámpát, utána pedig a kőgolyó mögé állva várjunk a vonatra. Görgessük fel a a vagonra a követ, s azon keresztül ugorjunk át a küldeményünkért, a birkakosztümért. Utazzunk megint két megállót: így ahhoz a tisztáshoz jutunk, ahol Sam az egyetlen birkáját őrzi. Állítsuk erősebb lövésre a katapultot, majd megint stoppoljuk le a vonatot, de úgy, hogy kb. fél percünk még legyen a vonat érkezéséig. Ezalatt fel kell öltenünk a báránybőrt, és el kell csalnunk Samet. Ne menjünk hozzá túl közel, mert rájön a turpisságra. Ugorjunk rá a katapultra, s ha minden igaz, Sam épp akkor lép rá a kilövésünk gombjára, amikor a vonat megérkezik. A vonattól nem tud utánunk jönni, vagyis ellophatjuk az utolsó jószágát, s felrakhatjuk a sínek melletti mérleghintára. Igyekezzünk letolni a vagonról a követ, amit lökjünk rá a mérleghinta másik felére, s miközben a birkát így bevagonírozzuk, nyomban ugorjunk fel mi is. Később Dodo kacsánál rámoljuk ki a zsákmányt, ahonnan a már többször bevált célba lövéssel fejezhetjük be a pályát. A gond csak az, hogy ezúttal a célnál lófrál Sam, s ezért előbb őt el kell kábítani. Három lövést kell tehát leadni: egyet a kővel, Sam fejére, egyet a birkával, és egyet magunkkal. Vigyázat: ha az utóbbi kettővel sokáig késlekedünk, Sam végül magához térhet!

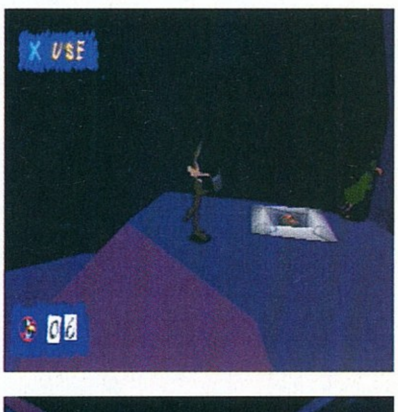
A blokkolóóra helye

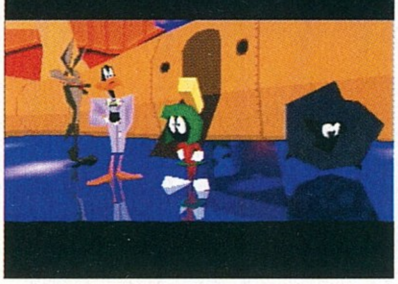
Ott, ahol a kőgolyót találjuk, a mozdonyra felugorva jobbra fedezhetünk fel egy rejtekhelyet.



EPILÓGUS

Úgy tűnik, Sam birkái elfogytak, s a show a végéhez közeledik, de egy kis baleset történt: a kilőtt birka Marvin the Martiannál landolt, és ott megzavart egy kísérletet, minek folytán Marvin bolygóját zöld lények lepték el. Ezek begyűjtése lesz a mi feladatunk, amihez egy különleges vákuum kompresszort kell alkalmaznunk, ami ugyan távirányítással működik, de hálózati áramforrás szükséges hozzá. Magyarul a porszívót előbb mindig le kell pakolnunk a foglalatokba, amit azután a megfelelő pillanatban a távirányítóval kell működtetnünk – mindkét összetevőt rögtön a pálya elején megkapjuk. Az első marslakót egyszerűen csak bele kell kergetni a porszívóba. A következő négy már problémásabb: a gravitáció hiánya miatt egyáltalán nem szabad ugrálni – például inkább hidat kell képezni kőgolyókból. Igaz, az egyik marslakó egy távoli szigeten tanyázik, ahová kénytelenek vagyunk "átúszni". Itt a fekete lyukak vonzását kell kihasználni, hogy újra talajt érezzünk a lábunk alatt (vigyázat: túl közel kerülve hozzájuk, magukba szippantják hősünket!). Ezután energiarácsokkal elválasztható folyosók/termek következnek, melyeknél bizonyos kicsinyítő/nagyító szerkezetekkel variálhatunk. Lekicsinyítve magunkat átbújhatunk az energiarácsok alatt, illetve magunk után csalhatjuk a marslakókat, akik megpróbálják agyontiporni farkasunkat. Elég kellemetlen, hogy ha tárgyat veszünk elő, még azok is szétpréselnek minket, tehát a távirányítót csak normál alakunkban tudjuk használni! Az első kísérleti telepnél két dolog érdekes a megoldás szempontjából: a magasabb emelvényekről átugorhatjuk az energianyalábokat, illetve hogy próbáljuk meg becsalni a lényt is a kicsinyítő/nagyító gépbe. A második telepen nehezebbek a megoldások: számos kapcsoló segítségével úgy kell manipulálnunk a rácsokat, hogy a lényeket a megfelelő irányba tereljük. Egy utolsó tipp: a kör alakú folyosónál még mielőtt magunk után bekapcsolnánk a halálos sugarat, vegyük elő a távkapcsolót, mert egy teljes kört megtéve épp csak arra lesz időnk, hogy beszippantsuk a marslakót, és kikapcsoljuk a sugarat.









BÓNUSZ 1

Az őszi pályák után, vagyis a 4. szint bejáratától jobbra ugorjunk neki a sötét falnak, mire egy folyosóra érkezünk. Itt a bejárat. A postán rendelhető gumit feszítsük ki a két fa közé, azzal lőjük át magunkat a folyó felett, és a túlparton is rendeljünk. Egy ventilátor érkezik – de lepottyan alulra, egy kis szigetre. Kössük le a gumikötelet a fáról, és bungee jumpingozzunk le érte. A ventilátorral meghajtott tutajjal átvihetjük a gumit a túloldalra, s ott – ügyesen ellavírozva az avarhalmok közt – ismét bungee jumpingot alkalmazhatunk a fánál. Kikötve magunkat, keltsük fel a bika figyelmét, s galád módon csaljuk le a szakadékba, mert a bika vacka melletti bokorra feltétlenül szükségünk van. Belebújva ugorjunk fel a tutajra, és evezzünk el kicsit jobbra, ahol átmehetünk Samhez és a bónusz birkához. Óvatosan somfordáljunk a sziklafal mellé, majd amikor biztonságba értünk, ugráljunk fel a sziklára csaliért. A sziklafal takarásában mutassunk a birkának egy salátát, s miután sikerült elcsalogatni a gazdájától, a bokorral etessük, amit egy bizonyos idő után szintén teljes egészében fel tud emészteni a falánk növényevő. Az álcánkat a kapcsoló



mellé állítva ezt az időt kell kihasználnunk, hogy felérjünk a lifthez, amit a gomb működtet. Átjutva a Sam feletti fához, ismét a bungee jumpingnak hódolhatunk. Lent egy salátát elővéve csalogassuk magunkhoz az áldozatunkat, s már vihetjük is. A birkát tutajra rakva a folyó sodrásával kell utaztatnunk, miközben Ralphfal felül a folyót lezáró rácsokat nyitogathatjuk. A második kapcsolóhoz különösen siessünk, különben a tutaj félresiklik és fennakad. A kiindulópontnál ezután ismét készítsünk csúzlit, és lőjük át a birkát a túloldalra, majd mi is keljünk át, végül a katapulttal pontosan célozva érjünk célba.

A blokkolóóra helye

A pálya elején a "csúzlival" belőhetjük magunkat egy barlangba a második postaláda felett.







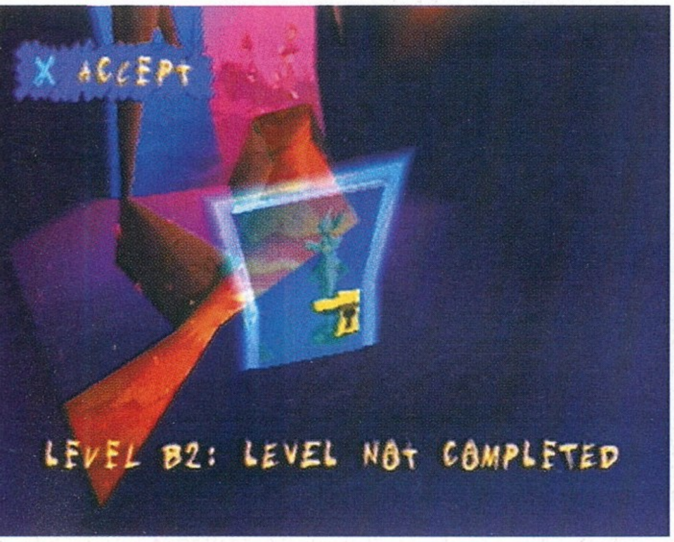
BÓNUSZ 2

A 8. szint ajtaja hátulról megközelítve vezet a bejáratához. Ez egy újabb időutazós pálya. A postán rendelhető órával mindjárt az elején vissza is térhetünk a múltba, s a liánokon, illetve a platformokon keresztül átjuthatunk a jelenben látható fa magjához, amit azután a kiindulópontnál ültessünk el. Másszunk fel az így kinövő fán, s a múltban térjünk vissza a magjáért. Ússzunk át a folyón, rendeljünk a postaládánál, majd ismét a múltban görgessük le a magasból a követ, és készítsünk belőle "lépcsőt" a folyón átívelő hídféleséghez. A túlparton a múltban egy magot találunk, a jelenben pedig a korábban megrendelt gumikötelet vehetjük fel. Ússzunk tovább a folyón, majd a kis szigeten ismét ültessünk a múltban, s a kifejlett fán eggyel feljebb mászva megint csak ültessünk egyet. Az egy szem birkáját legeltető Samhez érkezve már csak egy dolgunk van: megcserélni a tisztáson a követ és a fát – természetesen ezt is a múltban. Így a fatörzsön keresztül felmászhatunk a kutya feletti fához, s onnan a gumikötéllel leugorva egy szempillantás alatt elcsórhatjuk a birkát.



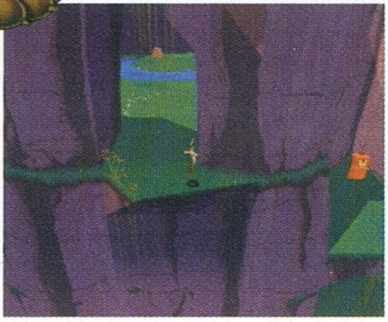
A blokkolóóra helye

A kutya melletti sziklafalon van egy átjáró a korábbi pályaszakaszhoz, s amint ott kinézünk, a magasban mindjárt láthatjuk az órát, s egy hosszú ugrással oda is szökkenhetünk.









REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról?
Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is?

Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

(A részleteket megtalálod a befűzött kartonon, a megrendelőlapon.)
Ja, és ne feledd: első 12 számunk tulajdonosai nemcsak PlayTime! pólót kaphatnak, hanem részt vesznek egy sorsoláson is, amelynek a fődíja egy PlayStation 2!

REPLAYTIME



2000/01

DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3

VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK



2001/01

FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2

VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH



2001/02

GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

REPLAYTIME



2001/03

LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4



2001/04

C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3

VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3



2001/05

FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH

VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

REPLAYTIME



2001/06

ALONE IN THE DARK IV
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE

VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH



2001/07

THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD PARTY

VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV



2001/08

GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2

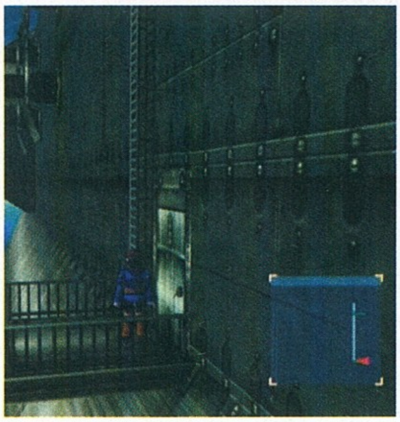
VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3

SKIES OF ARCADIA

Igencsak szerteágazó játékot üdvözölhetünk a Skies Of Arcadia esetében, amely roppant szórakoztató története mellett leginkább elrejtett kincsei számával, illetve kincsvadász játékaival emelkedik ki a szerepjátékok tengeréből. Mivel e kincsek felkutatása a játék élvezetének egyik sarokköve, ugyanakkor a történet előrehaladását nem befolyásolja, végigjátszásunkban nem térünk ki részletes ismertetésükre, hogy azért maradjon még kihívás is a rendszerben, és – persze nem utolsó sorban – némi hely is a többi cikknek kedvenc lapunk hasábjain.

1. EGY ROMBOLÓ VALUÁBÓL

Egymás után földbe kalapálva a katonákat a hajó parancsnoka, Alfonso admirális közelébe juthatunk, aki az eszméletlen Finát a vállán cipelve magára zárja a kijárat ajtaját. Hagyjuk el a szobát a mellette lévő ajtón, a létrán lemászva a mentőcsónakok termébe jutunk. Alfonso ránk uszítja kis házikedvencét, Antoniot (570 HP), aki a kb. 200 HP-t sebző támadásával, a Thunder of Furyvel ront ránk. Váltsuk Vyse fegyverét zöldre, és használjuk a Cutlass Fury nevű speciális képességét, míg Aika gyógyít, illetve fókuszál. A hajóra visszatérve dicsérjük meg a felébredő Fina nevét, majd a létrán felmászva beszéljünk a hídon Dyne-nal és a kormányossal.





2. A KALÓZOK SZIGETÉN

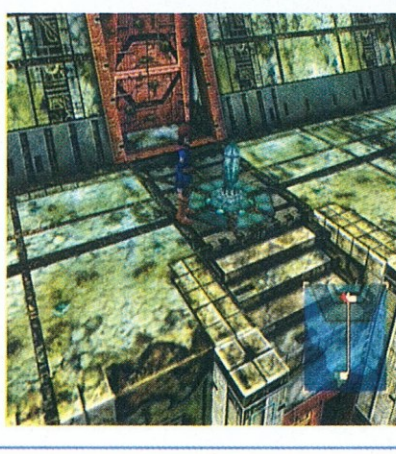
Dyne szobája a harmadik szinten van, elsőként ide kell betérnünk. A beszélgetés során ne védjük meg Finát, de még mielőtt elhagynánk a helyiséget, vizsgáljuk meg a könyvszekrényt. Mögötte egy titkos járatra lelünk, a végén egy kincsesládával. A pénz felmarkolása után menjünk fel a felszínre, és a zöld ruhás gyereknek ígérjük meg, hogy egyszer belőle is matróz lesz. Menjünk Vyse, a mentési pontnál található házához, és Aikával összefutva másszunk fel az őrtorony létráján, hogy megszemlélhessük a naplementét.





3. A SZENTÉLY SZIGETE

A holdkövek előbányászásához le kell csapolnunk a vizet. Menjünk ki a csigalépcső legfelső pontján található ajtón, és forgassuk el a kristályt, ezáltal bekapcsolva a szentély titokzatos energiarendszerét. Menjünk vissza és a folyosó szélén látható korongok megérintésével menjünk ki a másik megközelíthető ajtón. Haladjunk végig az úton, és egy ajtóhoz jutva nyissuk ki, lecsapolva az első adag vizet. Menjünk vissza a terembe, és a jobb oldali ajtón távozva ismételjük el a műveletet. Végül találkozhatunk a szentély őrével (1200 HP), akit a Cutlass Fury gyakori alkalmazásával szenderíthetünk jobblétre.





4. A BIRODALOM VISSZAVÁG





Otthonunkba visszatérve a pusztulás képe fogad. Menjünk le a sziget gyomrába, és keressük meg anyánkat a már ismert kapitányi szobában. Itt tudjuk meg, hogy Finát és a férfiakat Valuába hurcolták, ahol szakmájuk miatt a halál fiainak szerepét osztották rájuk. Válasszuk az optimista "Mindenkit kiszabadítunk" kijelentést, és felszerelkezve a szükséges kristálymennyiséggel menjünk a kikötőbe. Indulás előtt ígérjük meg a kislánynak, hogy mindenképp visszatérünk, majd fordítsuk észak-nyugatnak a hajó orrát. Célozzuk meg a sziklába vájt alagút bejáratát, a bálnával találkozva hátráljunk meg. Egy ismeretlen hajó fedélzetére kerülve szolgáljuk meg bérünket, hordjuk fel a kapitánynak a lépcső aljánál található két ládát. A kormányt megragadva vágjunk át az ominózus alagúton, és kössünk ki a Tengerészszigeten.

5. ÚTLEVÉL VALUÁBA

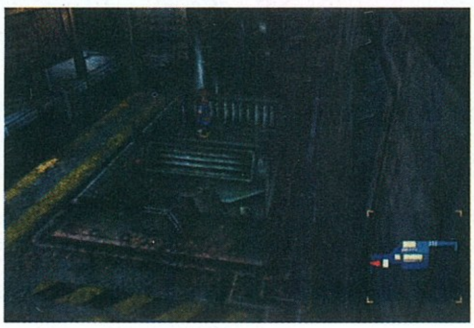
Keressük meg a hajófelszereléssel kereskedőt, és hallgassuk végig a mondanivalóját. Beszéljünk Pintával a fegyverkereskedőnél, és térjünk be a kocsmába a kapitányhoz. A párbeszéd során válasszuk a ködösítő taktikát, majd meggyőzve Drachmát menjünk a Hajózási Hivatalba. Beszéljünk a tisztviselővel, és fogadjuk el a vitára odaballagó kereskedő ajánlatát. Kísérjük el az úriember járművét kelet felé, át a sziklaperemen, és verjük le a ránk támadó Baltor kalózhajóját a hátba támadás ősi taktikáját alkalmazva. Az útlevelet megszerezve induljunk nyugat felé Valuába.

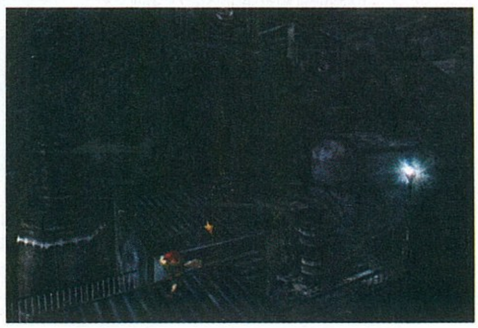




6. VALUA - ALSÓVÁROS

Haladjunk végig a liftig, és menjünk le vele a mélyebb szintre. Szálljunk meg a fogadóban, és a megbeszélés során válasszuk a beosonás taktikáját. Csípjük fülön a hallgatódzó kölyköt, és másnap másszunk le az üldözés során felfedezett csatornanyíláson.





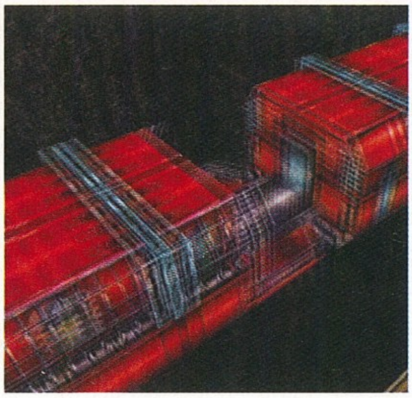
7. VALUA - KATAKOMBÁK

Vágjunk át az út legvégén található utolsó teremig. A ránk várakozó, jeges lehelettel és mérgező hányással támadó Bleigock (4800 HP) lelkének megmentése nem túl nehéz feladat. Váltsuk pengéinket pirosra, Vyse használja a Cutlass Furyt, Drachma simán támadjon, Aika pedig fókuszáljon, illetve gyógyítson, ha kell. A létrán felmászva a Coliseumba jutunk, ahol a kivégzés meghiúsításához hidegre kell tennünk a hóhért (1800HP), és két segédjét (480 HP). Első célpontjaink a segédek, mivel varázsolgatnak, aztán a derék mester. A stratégia Bleigock leveréséhez hasonlóan alakul, kivéve, hogy itt gyakrabban van szükség gyógyító kristályainkra. A katakombákba visszatérve a megbeszélésen Fina kiszabadítására voksoljunk, és menjünk a most kinyíló irányba, a Felsőváros felé.



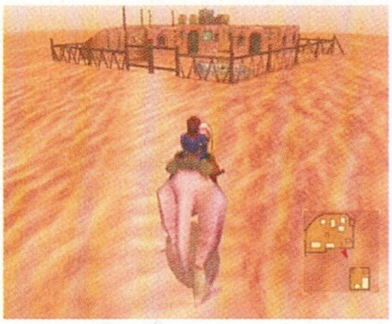
8. VALUA - FELSŐVÁROS

Menjünk fel a rámpán, és látjuk, ahogy Finát bevagonírozzák. A vonaton haladjunk a mozdony felé, és még véletlenül se szálljunk szembe az üldözésünkre induló Galcian admirálissal. A mozdonyban csapjuk kupán a két testőrt, és utasítsuk el a megjelenő Galcian alkudozását. Ismét a Little Jack fedélzetére kerülve végezzük ki a megállításunkra törekvő csatahajót az újonnan beszerzett szigonyágyunk tűzerejét hívva segítségül. Valua elhagyása után Finával beszélgetve válasszuk az "Ezt bízd csak ide!" mondatot, és máris indulhatunk a holdak erejét koncentráló hat holdkristály keresésére.





9. VADÁSZAT A VÖRÖS HOLDKRISTÁLYRA - MARAMBA

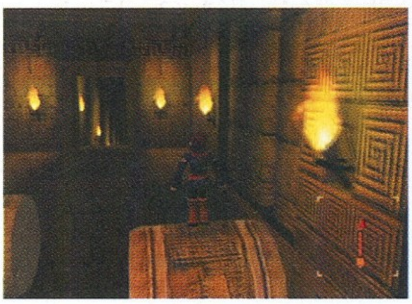


Elsőként menjünk Marambába, ahol Drachma ideiglesen magára hagyja a csapatot, így kénytelenek vagyunk egy másik hajót szerezni, hogy eljuthassunk Pyrynn Templomába, ahol a kristályt őrzik. Menjünk át a Dhabu hátán a város másik felébe (egyébként az állatról egyes házak tetejére is feljuthatunk), és üljünk le a tavernában megnézni a hastáncosnő, Bellana műsorát. Aika kérdésére ismerjük be a hibánkat. Menjünk vissza a fogadóba éjszakára, de előtte még kutassuk át a kiszáradt kutat. Másnap menjünk a kikötőbe, és fogadjuk el Bellana ajánlatát, feljutva ezzel a hajója fedélzetére.



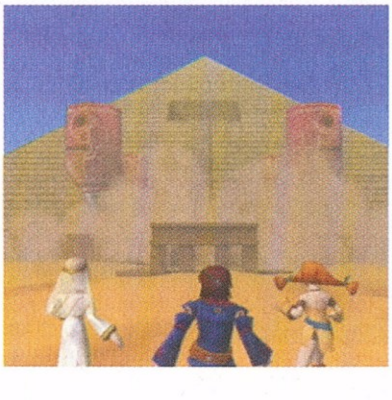
10. VADÁSZAT A VÖRÖS HOLDKRISTÁLYRA - PYRYNN TEMPLOMA

Menjünk végig a folyosón, a legördülő sziklák elől a beugrókba bújva. Az első nagyobb teremben igazítsuk a helyére a hordókat: először a két oldalsót, aztán az elülsőt. A kinyíló ajtón át utunk némi bóklászás után egy hasonló terembe vezet – négy hordóval. A helyes sorrend: felső piros, alsó piros, felső kék és alsó kék, a helyükre ejtve elérhetővé válik a kijárat. A templom legvégén egy lávával telt csarnokba érkezünk. Menjünk végig az ösvényen, és egy újabb hordórejtvényt találunk. A megoldás: jobb felső, jobb alsó, bal felső, bal alsó és végül a vörös. A lezúduló víz megdermeszti a magmát, és így bejuthatunk a a helyi terminátor, Rockwyrm (4800 HP) szobájába, aki a tüzes varázslatai mellett nem átall akár kővé is változtatni. Akai és Fina fókuszáljon és gyógyítson, míg Vyse Cutlass Furyvel operál. Sikeres beavatkozás eredményeképp szabad az út a vörös kristályhoz.





11. PYRINN: LEHULL A LEPEL

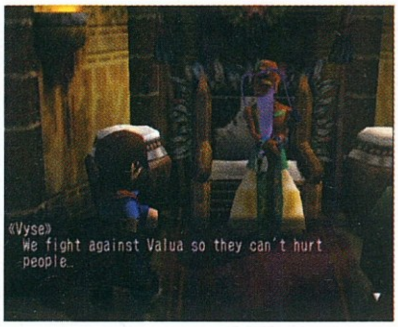


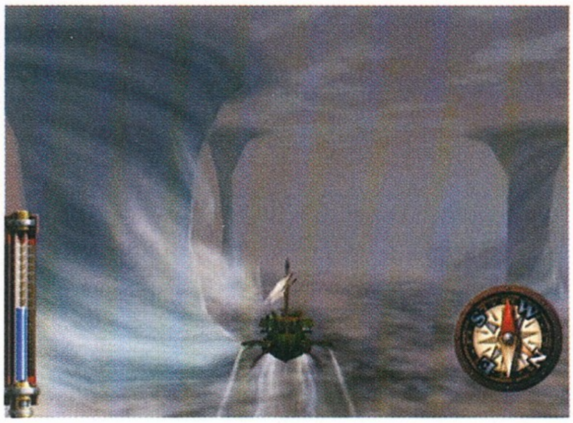
Bellena valódi kilétének felfedésével a vörös kristály ismételt birtoklásához (meg úgy általában a puszta túlélésünk érdekében) a Little Jack fedélzeti fegyvereivel jobb belátásra kell bírnunk Recument, a vörös gigát. Nem tudunk kárt tenni benne, ezért koncentráljunk a puszta túlélésre, amíg a menekülés lehetőségét fel nem kínálják. Hátráljunk meg, és vegyük célba a behemótot irányító Belleza zászlóshajóját (25000 HP). A hirtelen fékezés az eredményre vezető taktika, ekkor ugyanis elénk kerülve ki lesz szolgáltatva a szigonyágyúnak. A vörös kristály és a zsákmányolt hajtómű birtokosaként vágjunk neki a Déli-óceánnak.



12. IXA'TAKA HORTEKA

Nyugat felé elérjük az ismeretlen zöld birodalmat, kössünk ki az északra található falunál. A tapasztalt bizalmatlanság megszüntetésére beszéljünk a falu öregjével, aki a király búvóhelyét is elárulja. Keressük meg a hajótörést szenvedett utazókat, akik feltöltik a Little Jack kimerült üzemanyagkészletét. Beszéljünk a kilátó őrével, aki egy északon csillogó arany szoborról magyaráz. Szedjük fel a horgonyt és induljunk a király felé, északnak.





13. IXA'TAKA - KIRÁLYI VISKÓ

Mielőtt elérnénk a kunyhót, szembe kell néznünk az armada 5. admirálisa, De Loco zászlóshajója, a Kaméleon (30000 HP) fenyegetésével. A Hiúznál begyakorolt stratégiát kiválasztva roncsoljuk szét a hajót szigonyágyúnkkal, majd keressük fel a királyt, aki főpapja, Isapa kiszabadítására buzdít bennünket, aki jelenleg a Hortekától dél-nyugatra eső holdkőbányában raboskodik. A bányában előrehaladva kétféle padlóelemmel találkozhatunk: míg az X biztonsággal megtart, az O megnyílik alattunk. Egy látszólag kijárat nélküli terembe érkezve, essünk le a jobb oldali, majd az alatta lévő szinten a középső panelen keresztül. A kiszabadított Centime megjavítja a lifteket, így szabad az út Isapáig, illetve Alfonso színe elé, aki ismét feltámasztott kedvencét, Antonio II.-t (5300 HP) uszítja ránk, akit elődjéhez hasonló módszerrel könnyen legyőzhetünk (szegénynek nincs túl sok szerencséje ezzel a névvel).





14 IXA"TAKA - RIXIS

Az elveszett város megleléséhez vizsgáljuk meg a király házától nyugatra álló oszlopot, megtalálva az Arany Férfit, csenjük el az egyik szemét. Keressük meg a közelben, dél-nyugat felé fekvő tisztást, és a felfedezett Nagy Madár szeme szintén Aika gyűjtőszenvedélyének áldozatául esik. A két felfedezés együttesen egy észak-nyugat felé látható kék szoborra mutat, ez Rixis bejárata. A kapu kinyitásához tegyük be az Arany Férfi szemét a bal oldali fej szemüregébe, a madár szemét pedig a másikába. Belépve a kapun a romok közé jutunk, haladjunk végig az egyetlen lehetséges útvonalon, és a mozgó platformok segítségével jussunk fel a tetőre. Vegyük üldözőbe a titokzatos ismeretlent, és menjünk utána a lifttel. A megjelenő kedves madárka, Rhik'talis (6800 HP) lenyomásához Vyse Pirates Wrath, illetve Cutless Fury képességei nagyban hozzájárulhatnak.

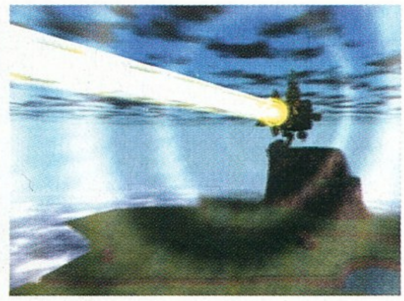




15. IXA'TAKA - GRENDEL, AZ ERDEI ÓRIÁS

Hajónkra visszatérve első ellenfelünk a bosszúszomjas De Loco zászlóshajója, a Cameloen (30000 HP), amit az első ütközettel megegyező stratégiával lőhetünk ismét ócskavassá. Utána Grendel következik, aki már nagyobb falat, a cél a kanyonba taszítása, amelyet egy-két jól irányzott szigonyozással érhetünk el. A küzdelem után végre miénk a zöld kristály, és indulhatunk Valuába a sárga párjáért.





16. VALUA: BÁLNAVADÁSZAT



Miután lenyomjuk a rakományunkra fenekedő ínyenc kalóz, Gordo támadását, eljutunk Valua szívébe, ahol a sárga kristály egy feltörhetetlen mágikus pecsét védelmét élvezi. A hiábavaló próbálkozás helyett inkább siessünk Drachma segítségére a gyűlölt légicet, Rhaknam levadászásához. A kísérlet azonban Ramirez támadása miatt kudarcba fullad, bár az egyik hajóját szigonyunkkal simán legyaluljuk, Ramirez ágyúi megteszik a magukét. A kapitányi hidat elhagyva menjünk le a hajófenékre, és nyissuk ki a mentőcsónakokat rejtő acélajtót.



17. NASRAD: HAJÓTÖRÖTTEK

A kis csapat különválik, Aika és Fina Clara hajóján egyenesen Nasradba tart, a kevésbé szerencsés Vyse egy lakatlan szigetre zuhan.

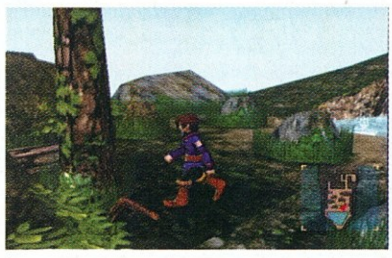
Vyse:

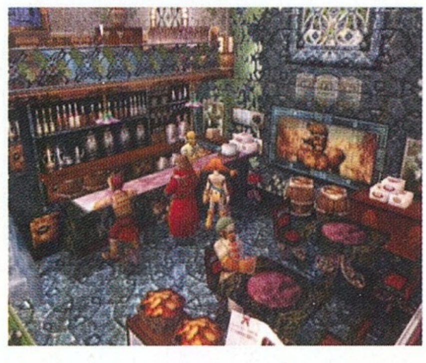
1. nap Kutassuk át a csontvázat, majd menjünk a sziget heggyel átellenes végébe, és a vihar elől meneküljünk be a barlangba, esti olvasmányként tanulmányozzuk az asztalon heverő naplót.
2. nap Az erdőben sétálgatva vadásszunk le 15 élőlényt
4. nap Gyűjtsünk össze öt hasáb tűzifát
6. nap Gyűjtsünk össze öt vörös holdkövet a mentőcsónak üzembe helyezéséhez.

Gilder hajójára kerülve ne értsünk egyet a mottójával, majd vegyük az irányt Nasrad felé.
Nasradban szálljunk meg, de mielőtt elindulnánk Daccat szigetére, keressük meg a szultánt (a diplomatikus választ felelve az őröknek)

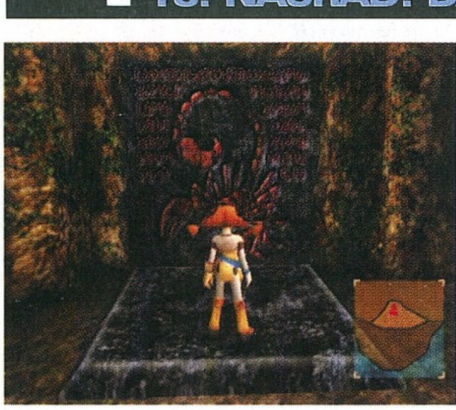
Aika és Fina:

Nasradba érkezéskor keressük fel az egykor általunk hazakísért kereskedőt, majd menjünk a fogadóba szállást kérni. Következő alkalommal vegyük át bérünket a kocsmában, és a fogadóba visszatérve segítsünk az ajtó előtt fekvő Pedrónak. Daccatra indulás előtt szerelkezzünk fel a szükséges ellátmánnyal.





18. NASRAD: DACCAT KINCSE

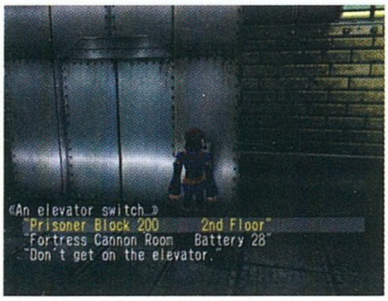


A sziget a Félhold-szigettől észak-keletre fekszik. A két csapat a két átellenes feléről indul, a bumeráng/kard szimbólum aktiválásával válthatunk át egyikről a másikra. Az ajtók vagy úgy nyílnak, hogy mindkét csapat rááll az előttük fekvő kőlapra, vagy ha nincs ilyen mechanizmus, akkor a másik csapat nyithatja ki őket egy kapcsoló segítségével. A párhuzamos csapatmunka a legbonyolultabb fokát az óramű-szerű szerkezeten való átjutásnál éri el, de ez sem túl nehéz, csak a kapcsolók elfordításakor mindig át kell váltanunk a másik egységre, megnézni, merre állnak a lépcsők. A labirintus végén egyesül a szétszakadt társaság, hogy legyőzzék a két roppant fantáziadús nevű főellenséget, Destrát és Sinistrát (4500HP fejenként). Destra jéggel, Sinistra tűzzel támad, ennek megfelelően az ellentétes elemmel érdemes gyötörni őket.



19. VALUA: A KORONÁS PÁRTÜTŐ

Nasradba visszatérve az Armada ostroma alá kerül a város. Adjuk meg magunkat Ramireznek, így újra a valuai tömlöc összkomfortját élvezhetjük. Gilderrel és Vyse-zal kiszökve menjünk a liftekhez, és válasszuk a "Börtönblokk 200 2.emelet" gombot. Nyomjuk le az Aikát szorongató Vigorot (5500 HP), és a fegyverterem kulcsát megszerezve menjünk a lifttel az ágyúkhoz. Másszunk ki az ágyú csövén, és a lifttel feljutunk Finához. Őt kiszabadítva térjünk vissza, és menjünk ki jobbra a kikötőbe. A pálya végén egy aranyos kis tank (8000 HP) vár, utána ugorjunk fel a liftre, és fogadjuk el Enrique herceg ajánlkozását. Vadiúj csatahajónkkal már könnyedén kitörhetünk az erőd falai közül.





20. DELPHINUS FEDÉLZETÉN

Vállaljuk el a kapitányi rangot, majd fedezzük fel újdonsült hajónkat. A hídon az elhúzható panel mögött rejtőzik Marco, legénységünk első tagja. Miután bejártuk a hajót, beszéljünk Gilderrel, és vegyük az irányt a Tengerész-sziget felé. Vegyük fel Pollyt, Pintát és Lawrencet, majd menjünk Nasradba, és csatlakoztassuk Khazimot és Osmant. Adjuk el a Tengerészeti Hivatalban Daccat levelét, és menjünk a Félhold-szigetre, ahol Izmail potom 75000 aranyért leendő bázisunkat, Brabham pedig 25000 pénzért hajónk páncélzatának megépítését vállalja. A szigeten éjszakázva vidítsuk fel Finát, és induljunk el másnap Yafutoma felé.

21. ÁTJÁRÓ YAFUTOMÁBA

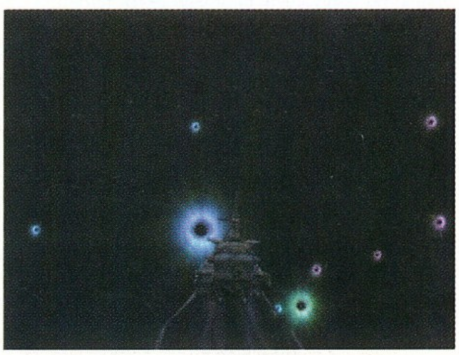


A Déli-óceán bejáratának bal oldalát alkotó hegyfok, Cape Victory, gerince mentén haladva elérjük Esperanzát. Beszéljünk a tavernában (a legnagyobb épület) a lábát az asztalon pihentető figurával. Üssük le az ellenünk küldött hadihajókat a Holdkő ágyú tűzerejére építve. Gregorio csatahajója, az Auriga (50000 HP) félelmetes külseje ellenére könnyű ellenfél, csak páncéltörő rohamai idejére kell elkerülő manővert választanunk. A jól végzett munka elégedettségével térjünk vissza Esperanzába, töltekezzünk fel bőségesen, és másnap már fordíthatjuk is a Delphinus orrát délkeleti irányba, a viharos égbolton örvénylő Sötét Förgeteg kellős közepébe.



22. A SÖTÉT FÖRGETEG

A pálya tulajdonképpen egy háromdimenziós labirintus, amelyen iránytű nélkül kell áthajóznunk. Haladjunk át az első terem bal oldali falának közepén nyíló átjárón, majd süllyedjünk mélyre, és célozzuk meg a jobb oldalra található örvényt. Egy holdkövektől csillogó terembe jutunk, amely közepén felfedező kedvünkre várva lebeg a Fekete Holdkő. A teremből különböző színekben villódzva láthatók a kivezető átjárók. Hajózzunk át a vörösen lüktető szomszédján, és ismét egy növényekkel teli helyiségben lyukadunk ki. Emelkedjünk a középen álló, felfelé mutató nyíl formájú obeliksz mentén, és irány a hajóroncs mellett nyíló átjáró. Az utolsó teremben egy roppant barátságos lény, Anguila (55000 HP) fogad, akit ágyúink folyamatos tüzével könnyedén kiiktathatunk a bioszférából.





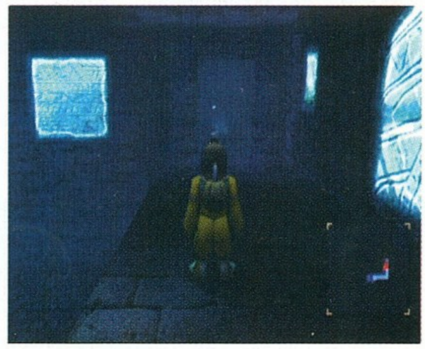
23. YAFUTOMA: VENDÉGEK NYUGATRÓL



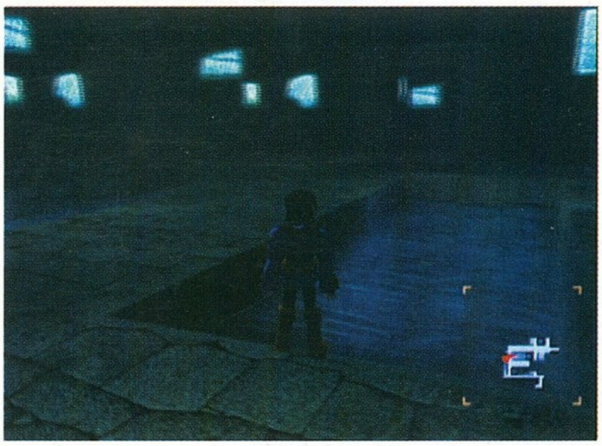
Észak-Kelet felé hajózva le kell győznünk a nem túl barátságos fogadóbizottságot. A Tenkou hajó (2500 HP) ellen ágyúink helyett inkább csak a torpedóink hatásosak, mivel túl gyorsan és magasan repül. A hajót lenyomva a két kormányost, Jaót és Maót (fejenként 2700 HP) is megadásra kell kényszerítenünk, csak ezután köthetünk ki a Távol-Kelet gyöngyszemében. Mikado császári lakhelyét elhagyva liftezzünk le a városba, a kis csónakok használatával a vízesésen leevezve csatlakoztathatjuk az építkező Kiralát (az első választ felelve a kérdésére), majd visszatérve a felső szintre, az étteremben dolgozó Uralát. A lépcsőn lesétálva látogassuk meg a hajókereskedőt, és taxizzunk el vele Kazaihoz.



24. YAFUTOMA: KAZAI, A SZENT HEGY



Lemászva a kötélen, egy víz alatti folyosón keresztül a központi terembe jutunk, amit a továbbjutáshoz teljesen el kell árasztanunk. Ehhez öt kapcsoló aktiválása szükséges: egy a központi terem északi felén található, kettő a kelet felé eső folyosó végén, egy a déli, egy pedig a nyugati irányban lelhető fel. Csak ez utóbbi megtalálása okozhat némi nehézséget, ugyanis a víz alá van elrejtve. A nyugati helyiségbe érkezve ereszkedjünk le a bal oldali belső sor bejárattól számított harmadik medencéjébe, és a peremen végigsétálva bukkanhatunk rá kutatásunk tárgyára. Az elárasztott központi terem rámpáján leereszkedve már a célegyenesben vagyunk, ám egy kis trükkel jelentősen könnyíthetünk a hátralévő szakasz kihívásain. Nyomjuk le az első utunkba akadó kapcsolót, majd lesüllyedve a következőt, hagyjuk parlagon a harmadikat, de a negyediket mindenképp aktiváljuk. E procedúra mentesít minket nyolc, egyébként elég kemény robot vendégszeretetétől, és "csak" a kék kristályt őrző főellenséget, Tortigart (10 000 HP) kell jobblétre szenderítenünk. Ez így is meglehetősen durva feladat, mivel nem átallja gyógyítani is magát a szentem. A legjobb fókuszálni a szellemi pontok maximumáig, és a Prophecyvel lenyomni, mint a bélyeget.



25. YAFUTOMA: BLUHEIM ÚJRA SZÁRNYAL

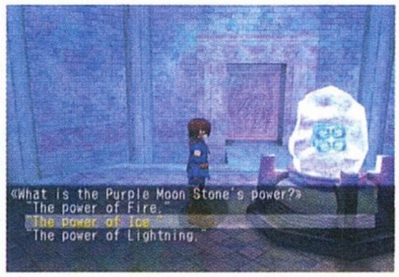
Leszállítva a kék kristályt Mikadónak, szálljunk meg a palotától északra eső vendégházban, majd másnap sétáljunk le a kikötőbe, és a valuai armada megérkeztével válasszuk a kivárás stratégiáját. A vendégházba visszatérve Moegi kérésére ismét csak a futás hasznos technikájára szavazzunk. A száműzöttek szigetén ajánljuk fel segítségünket Daigónak, és tisztítsuk meg a megszállt Delphinust Murajitól (3300 HP) és embereitől. Ágyúinkat elsőként Vigoro admirális hajója, a Draco (45 000 HP) ellen fordítjuk. Fő fegyverével pontosan akkor támad, amikor mi is használhatnánk a Holdkő ágyút, ezért ha nem tüzelünk vele a körben, inkább az elkerülő manőverezés taktikáját alkalmazzuk egyéb fegyverek, illetve gyógyítás helyett. Miután legyőztük, gyönyörködhetünk a kék giga, Bluheim (100 000 HP) szárnyalásában, aki látványos akciói ellenére a legkönnyebben legyőzhető giga. A kék kristályt visszaszerezve kelet felé keressük a hazautat, és a kőfüggönyben tátongó lyukon elérjük Ixa'taka partjait.





26. A JÉG BIRODALMA: HÛSÍTÕ PERCEK





Visszatérve bázisunkra beszéljünk Izmaellel, majd menjünk a hegy tetejére épült tárgyalóba. A lila kristály keresése a Jég Birodalmának felfedezésével kezdődik, amely a Déli-óceántól dél-nyugatra fekszik. A jégmező felett repkedve egy kéken világító pontot láthatunk a földön, ez a Jég Romja, kössünk ki. Az útvesztő nem bonyolult, a termekben kiállított kockák kérdéseire a helyes választ megadva nyílik ki a továbbjutást biztosító ajtó. Az első kérdésre "a jég ereje" a felelet, a másodikra az "akaraterő és szellem", a harmadikra a "talán kettő". Megfelelő válaszok esetén elérjük a Lila Hold Birodalmának városát, Galciát. Az útvesztő itt sem igazán bonyolult, három elágazáson átjutva (kelet, észak, észak) megérkeztünk a lila kristály őréhez, Veltannhoz (12 000 HP). A Pirate's Wrath, valamint a Royal Blade sűrű alkalmazásával szenderíthetjük jobblétre, miközben a hölgyek folyamatosan gyógyítanak. A videó végén búcsúzzunk el Drachmától, és engedjük elmenni. Vegyük az irányt ismét hazafelé.

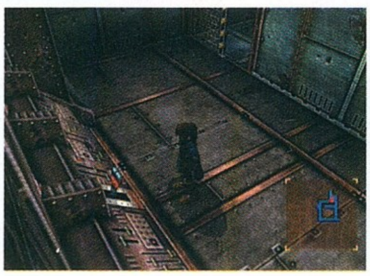
27. VALUA SZÍVÉBEN

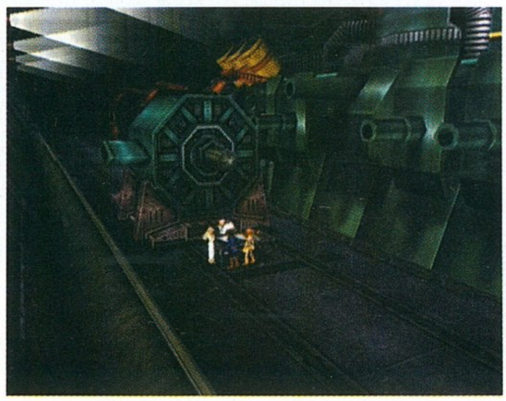




A sárga kristály előkerítéséhez be kell hatolnunk a valuai kontinens gyomrába. Süllyedjünk le a felhők alá, és a kontinens keleti peremétől haladjunk lassan nyugat felé, miközben sűrűn nyomogatjuk a rejtélyek megtalálásához szükséges akciógombot. A Táncoló Fények felfedezése után forduljunk észak-nyugati irányba, és hajózzunk be a barlang száján. A Sötét Förgeteghez hasonló útvesztő fogad, az első teremből a balra, a másodikból a jobbra nyíló alagúton induljunk tovább. Az utolsó egyben a legnagyobb helyiségben emelkedjünk a plafonig, ekkor megpillanthatjuk Yeligart, a sárga gigát (150 000 HP). Nem sebez túl nagyokat, viszont felülről lerohanva brutálisakat vághatunk rá Holdkő ágyúnkkal. A sárga kristályt megszerezve az úti cél ismét a bázisunk.

28. DANGRAL: BIRODALMI ÁLMOK

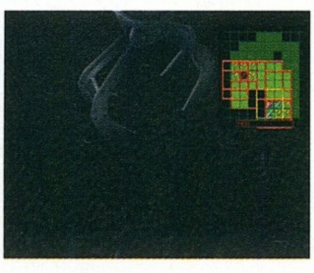




Beszéljünk Gilderrel, és hajózzunk el Dangral szigetére, ahol Galcian admirális titkos kísérleteket folytat. A projekt helyszíne a felhők alatt fekszik, a Kalózszigettől északra. Kikötve Dangralon mászszunk le a két létrán, majd a folyosó elágazásán balra fordulva, áramtalanítsuk a ventilátort. A megállított propellerek között áthaladva az út végül egy nagyobb terembe vezet, amelyet a bejárat melletti ajtón hagyjunk el. A folyosó végén a hajógyárba vezető ajtóhoz érkezünk, ahol az asztalon heverő tervrajzok képezik fosztogató vágyaink tárgyát. Induljunk vissza hajónkhoz, és miután végignéztük Gregorio hősi önfeláldozását, térjünk vissza otthonunkba.

29. AZ ÖRVÉNY MÉLYÉBEN



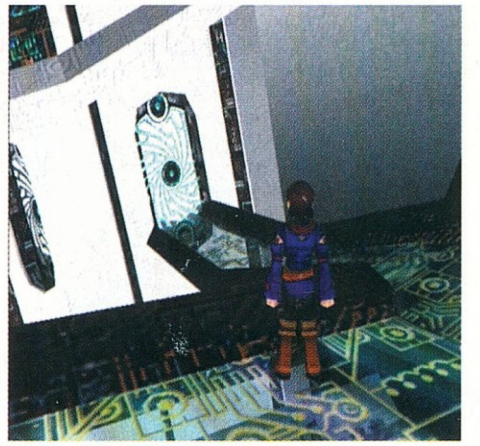


Beszéljünk Brabhammal, aki a tervrajzok alapján a felhők alatti mélymerülésre is képessé barkácsolja a Delphinust, így végre alkalmassá válik Fina lezuhant járművének megkeresésére. Fina kecses gépezete a Kalózszigettől északra, Dangral mellett süllyedt a mélybe, így az ott található örvénybe alászállva találhatunk rá. Az örvény fenekét szonárunk segítségével térképezhetjük fel, amelyet a "B" gombbal működtetünk, míg az "A" gombbal markolónkkal átkutathatjuk az alattunk lévő zónát. Fina hajója a jobbról számított negyedik oszlop alulról második mezőjében fekszik, felmarkolva nekünk ront De Loco (30000 HP), akit kétszer egymás után is le kell nyomnunk, míg végre jobblétre szenderül. Munkánk végezetével tegyük ki Enrique herceget a Tengerész-szigeten, és hajózzunk vissza otthonunkba.

30. AZ EZÜST HOLD SZENTÉLYÉBEN

Fina végre küldetését sikerrel teljesítve hazatérhetne, de Ramirez csatahajói megzavarják a tiszteletére rendezett búcsúpartit. A hívatlan vendég a kristályokért érkezett, bár reménytelen az ellenállás, ne hagyjuk, hogy könnyedén megszerezze. Másnap nyugtassuk meg Aikát, hogy mi soha nem adjuk fel, és Finát, hogy megértjük érzéseit, és elkísérjük otthonába. Megérkezve a leginkább űrbázisra emlékeztető Ezüst Hold Szentélyébe, vegyük célba a messzire fénylő teleportot, és az épület belsejébe érkezve gyalogoljunk végig a felettébb kacskaringós ösvényen. Vessük az Ősök szemére gőgös hozzáállásuk veszélyeit, és Ramirezék látogatása után, helyismeretüket igénybe véve, startoljunk vissza a Félhold-szigetre.

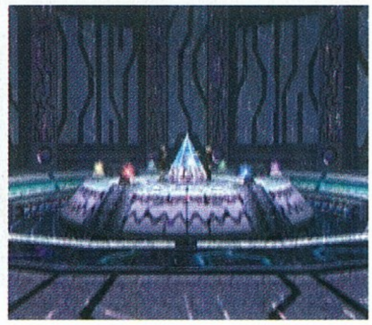




31. DANGRAL: A PUSZTÍTÁS ZIVATARA

Az úti cél ismét Dangral szigete, a labirintus útvonala a hajógyár kapujáig ugyanaz, azonban most a délre található lifthez menjünk. Vigoro (14000 HP) megint felbukkan, ezúttal kicsit keményebb sebzésekkel, de fegyvereinket a lila holdkő energiájával erősítve nem túl nehéz lenyomni. A lift a másik szigetre szállít, ahol egy létrán felmászva még egy liftezés vár. Ramirezék éppen a Pusztítás Esőjét idézik Valuára, ránk pedig egy Eliminator névre hallgató, szimpatikus robotot (20500 HP). Miután itt már nincs semmi tennivalónk, meneküljünk vissza hajónkhoz, a lerobbant felvonó sínjét használva alkalmi hídként.





32. SOLTIS: LÉGI HÁBORÚ

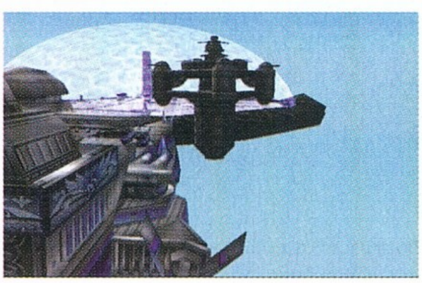


Hazatérve köszöntsük szedett-vedett kis flottánkat, megígérve újdonsült legénységünknek Galcian megregulázását. Mielőtt hadiösvényre lépnénk, még az éjszaka meg kell nyugtatnunk a zaklatott Finát és Aikát. Fina a zászlónál álldogál, egyszerűen karoljuk át a csípőjét. Aika a tárgyalóterem előtt tűnődik, magyarázzuk el neki, hogy még mi is félünk. Másnap induláskor tüzeljük fel legénységünket a történelemírás hangzatos ígéretével, majd csapjunk le Galcian seregére. Az első két ütközet nem igényel túl nagy taktikázást, tuningoljuk fel ágyúinkat egy Incremmel, vagy Incremusszal, és minden emberünkkel nyissunk tüzet.



33. SOLTIS: A HYDRA KAPITÁNYA

A két csatahajó elsüllyesztése után Galcian zászlóshajója, a Hydra (200 000 HP) következik, amely minden tekintetben rászolgál a repülő erőd névre. Vigyázzunk, hogy életerőnk soha ne süllyedjen 24 000 alá, ugyanis akár ekkora sebzéseket is képes bevinni egy-egy körben. A csata végeztével kikötünk a monstrumon. Mielőtt bemennénk a bejáratán, ha szükséges, beszéljünk Enriquekel, aki meggyógyítja esetleges sebesültjeinket. A nagy terembe érkezve menjünk át a hídon, és másszunk fel először a rúdon, majd a létrán. Az ágyúkhoz érkeztünk, másszunk le az észak-nyugati irányban lévő létrán, és a hídon áthaladva csússzunk le a rúdon. A gépteremben másszunk fel a szemközti falon lévő létrán, és nézzünk szembe a felbőszült Galciannal (21500 HP). Ártó varázslatai kivédésére célszerű Gilder Aura of Denial, vagy Aika Delta Shield nevű képességét latba vetni, míg Vyse kardját ezüsttel felerősítve a Pirate's Wrath gyakori alkalmazásával az örök vadászmezőkre küldeni a hatalomehes admirálist.





34. SOLTIS: AZ ELSÜLLYEDT KONTINENS




Az átvezető videó során végre lehull a kontinens védőpajzsa, és akár dokkolhatnánk is. Mielőtt ezt megtennénk, töltsük fel gyógyszer és hajónk eredeti állapotát azonnal visszaállító Complete Kit raktárainkat. Így végül köthetünk az eredetileg a felemelkedett földrész egyik részét alkotó Szentély-szigeten, persze csak azután, hogy ócskavassá lőttük az alkalmatlankodó Őrszemet (15 000 HP). Sétáljunk le a templom jól ismert csigalépcsőjén, és menjünk ki azon az ajtón, ahol a holdkövet begyűjtöttük még annak idején. Egy koncentrikus körfolyosókból álló labirintusba jutunk, ami látszólagos bonyolultsága ellenére könnyen megoldható, hiszen általában csak az egyik útvonal járható az elágazásoknál. A kijárat a kör alakú építmény túloldalán helyezkedik el.

35. SOLTIS AZ EZÜSTTORONY

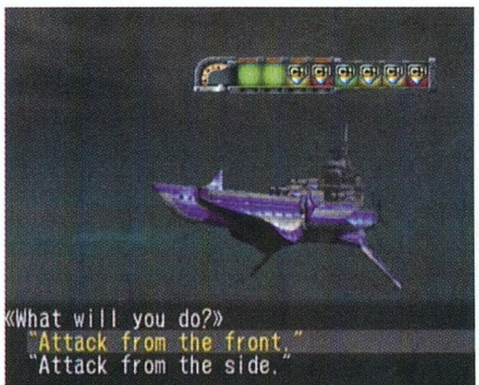


A torony folyosói három szinten futnak, a szintek között teleportok biztosítják az átjárást. A harmadik szint teleportja ismét az elsőre vezet, de semmi gond, mivel a kijutáshoz még egyszer végig kell járnunk őket. A harmadik szintre másodszor megérkezve egy ajtót találunk a teleport közelében, amelyen belépve és a bent talált teleportot használva végre újfent találkozunk kedves, fehérhajú ismerősünkkel. Ramirez (22000 HP) főnöke idő előtti jobblétre szenderülése miatt kissé paprikás hangulatban fogad, de fegyvereinket a sárga hold energiájával feltöltve, Aikával vagy Gilderrel az ártó varázslatait blokkolva, végül csak legyőzhető.

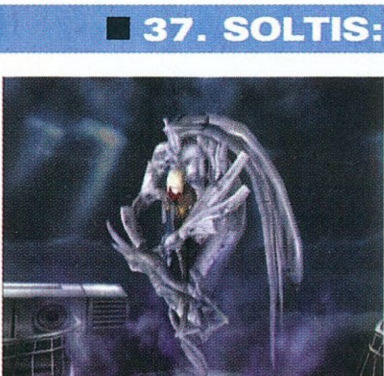


36. SOLTIS: ZELOS ÉBREDÉSE

Ramirez azonban nem adja fel egykönnyen, és Zelosszal, az ezüst gigával egybeolvadva megkezdi a világ módszeres leradírozását. Azaz megkezdené, de mi nem hagyjuk, és még az átalakulás sérülékeny fázisában megleckéztetjük. Jól jön majd a sok bevásárolt Complete Kit, mivel a kis drága 240 000 HP-val rendelkezik és 12-24 000 sebzéseket képes bevinni a hajónkon, egy körben akár kétszer is. Kezdetben még gyenge, ezért az elején érdemes felerősített ágyúinkkal szemtől-szembe megrohamozni. Amikor virág módjára kinyitja "szirmait", csak akkor jön a csata neheze, a Judgement nevű akciója képes hajónk fél életerejét eltüntetni. Fejlődésének ezen a fokán célszerű először visszavonulni, gyógyítani, miközben egy Silentisszel befogjuk a kis aranyos száját, mert ilyenkor támadó varázslatait egyáltalán nem szünetelteti. Felgyógyulva forduljunk rá, de lehetőleg manőverezzük ki a piros mezőkkel jelölt brutális akcióit.

37. SOLTIS: EZ A HARC LESZ AZ UTOLSÓ



Dühödt jó barátunk tartogat még egy-két dolgot a tarsolyában, hiába lőttük szét gömbölyded formáját. Zelos hatalmával megerősödve (25 000 HP) visszatér félig ember, félig protoplazma alakjában, hogy végleg leszámoljon velünk. Csalódnia kell, mert kis ügyeskedéssel ez fordítva fog bekövetkezni. Használjuk Aika Delta Shieldjét az Eternik és a Drilnos kivédésére, miközben Finával és/vagy Gilderrel fókuszálunk. Töltsük fel fegyvereinket a sárga hold energiájával, és használjuk Vyse Pirate's Wrath, illetve Cutlass Fury nevű specialitását. Vigyázzunk, mert a jóember a Silver Nightmare alkalmazásával az egyik emberünk legdurvább specialitását képes a csapat ellen fordítani, ezért törekedjünk a minél gyorsabb eliminálására. Végül nincs más dolgunk, mint elégedetten hátradőlve élvezni a záró képsorokat.



SKIES OF ARCADIA

Legénység:	A Delphinus megszerzése után lehetőségünk nyílik legénység toborzására, akiksegítségével gyakran sokkal könnyebben megoldhatjuk feladatainkat. Azonban embereink nem szegődnek el csak úgy, a két szép szemünkért, megnyerésükhöz valamit szinte mindig le kell tennünk az asztalra.
Lawrence:	A Tengerész-szigeten lelhető fel, 10000 aranyért hajónk sebességét növeli.
Don:	Esperanzában találkozhatunk vele, miután visszatértünk Yafutomából, szintén a gyorsaságért felelős
Marco:	A Delphinus kapitányi hídján rejtőzik. Hajócsaták során egy körig növeli a Szellemi pontokat
Robinson:	A Sötét Fergeteg egyik termében szenvedett hajótörést. A hajócsaták során csökkenti a fegyverek Szellemi pont fogyasztását.
Pinta:	A Tengerész-sziget fegyverboltjában tanyázik. Egy körig megvédi hajónkat az ellenséges ágyútűztől.
Moegi:	Bluheim leütése után csatlakozik. Egy körig védi a hajót az ellenséges varázslatoktól.
Khazim:	Daccat kincsének meglelése után vehetjük fel Nasradban. Növeli a fő ágyúk tűzerejét.
Belle:	Bázisunkon találkozhatunk vele a kikötőben. A másodlagos ágyúk tűzerejét növeli.
Osman:	Nasradi bankárt Khazimmmal együtt vehetjük a hajóra. Növeli a drága dolgok megtalálásának esélyét.
Kalifa:	Marambában csatlakozik a csapathoz, ha birtokunkban van a Yafutomában zsákmányolt Surian Blade. Növeli a varázstárgyak meglelésének esélyét.
Polly:	A tengerész-szigeten vehetjük a hajóra. 10 Grule hal begyűjtése esetén elkészíti specialitását, ami az összes karakter Mana- és Szellemi pontját helyreállítja a csatákon kívül.
Urala:	Yafutoma éttermében csatlakozik, miután nővérét, Kiralát is felvettük. 10 Romuhai halból Polly főztjéhez hasonló hatású ebédet készít.
Kirala:	Yafutoma vízesésén lehajózva beszélhetünk vele az építkezésnél. Hajócsaták esetén helyreállítja a hajó teljes HP-ját.
Izmael:	A Félhold-szigeten csatlakozik bátyjával, Brabhammal. 75000 aranyért felépíti bázisunkat.
Brabham:	Testvéréhez hasonlóan szintén pénzért dolgozik. Hajónk páncélját javítja fel 25000 aranyért.
Hans:	Yafutomából visszatérve csatlakozik Hortekán. A hajó mágikus ellenállását növeli 20 ponttal.
Tikatika:	Horteka őrszeme csatlakozik, ha megtaláljuk a csupa női lakosú Ixa'ness falut. Jelenléte ágyúink pontosságát fokozza.
Domingo:	Gordo éttermében akadhatunk rá az északi óceánon. Csatlakozik, ha már legalább 30 felfedezést megtaláltunk. A kritikus találat valószínűségét növeli.
Ilchymis:	Ilchymis-szigetén csatlakozik, miután másodszor is beszélünk vele, és ismerjük a Riselem varázslatát. A hajó összes képességét növeli néhány körre.
Ryu-Kan:	Yafutomától északra találhatjuk egy kis szigeten. Hajónk támadási és védekezési képességeit növeli néhány körre.

Zöld mágia	SzP	Hatás
Sacri	2	Visszaállít 500 HP-t egy csapattagon
Sacres	4	Visszaállít 1000 HP-t egy csapattagon
Sacrum	8	Visszaállít 1000 HP-t az összes csapattagon
Sacrulen	6	Egy csapattag összes HP-ját visszaállítja
Noxi	3	Megsebesíti és megmérgezi egy ellenfelünket
Noxus	6	Az összes ellenfelet megsebesíti és megmérgezi
Vörös mágia	**SzP**	**Hatás**
Pyri	2	Az összes ellenfelet gyengén megsebzi egy lángnyelv
Pyres	4	Az összes ellenfelet megsebzi egy robbanás
Pyrum	6	Az összes ellenfelet megsebzi egy tűzgolyó
Pyrulen	10	Az összes ellenfél sebződik egy tűzviharban
Increm	4	+25 % egy csapattag támadó és védekező készségére
Incremes	16	+25% az összes csapattag támadására és védekezésére
Lila Mágia	**SzP**	**Hatás**
Crystali	1	Gyenge fagytámadás egy ellenfélre
Crystales	2	Egy jégcsappal közepesen megsebez egy ellenfelet
Crystalum	3	Jégtömbbe zárva durva sebzést okoz egy ellenfélnek
Crystalen	4	Jéghegybe zárva súlyosan sebzi az egyik ellenfelet
Sylenis	2	Megakadályozza egy ellenfelünk varázslatait
Panika	3	Egy ellenfelünket a hozzá legközelebb állóra uszítja

Kék mágia	SzP	Hatás
Wevli	2	Egy ellenfelet gyengén megsebez egy forgószéllel
Wevles	4	Egy ellenfelet megtámad egy tornádóval
Wevlum	6	Területre ható sebzést okoz egykisebb tornádóval
Wevlen	8	Területre ható sebzést okoz egy hatalmas tornádóval
Quika	6	Az összes csapattag sebességét a duplájára növeli
Slipara	6	Elaltatja az ellenfeleket
Sárga mágia	**SzP**	**Hatás**
Electri	2	Gyenge áramütést okoz egyenes vonalban
Electres	4	Egyenes vonalban villámot lő
Electrum	6	Egyenes vonalban durva áramütést okoz
Electulen	8	Egyenes vonalban pusztító erősségű villámot lő
Driln	3	Egy ellenfél képességeit 25%-kal csökkenti
Drilnos	6	Az összes ellenfél képességeit 25%-kal csökkenti
Ezüst mágia	**SzP**	**Hatás**
Curia	2	Megszünteti egy csapattag negatív behatásait
Risan	4	50%-os eséllyel feléleszt egy eszméletlent
Riselen	8	Teljes HP-tal feléleszti az egyik csapattagot
Eterni	5	Egy ellenfelet azonnal megöl
Eternes	10	Az összes ellenfelet azonnal megöli
Eternum	15	Egy ellenfelet azonnal megöl, ha nem, akkor megsebzi

Harci technika	SP	MB	Hatás
Vyse			
1. Cutlass fury	7	1	Vyse kétszeres sebzést visz be a kiválasztott ellennek
2. Counterstrike	1	2	Vyse a körben visszaüt az összes támadónak
3. Rain of swords	14	2	Vyse által megidézett villám az összes ellenfelet sebzi
4. Skull shield	5	3	Egy kalóz szelleme siet a csapat segítségére, a körben kivédi a fizikai támadások sebzését, és visszacsap a támadóra
5. Pirate's wrath	21	4	Vyse egy ellenfélre ható legdurvább sebzésű támadása
Aika			
1. Alpha storm	4	1	Aika egy tűzcsóvával megsebzi a kiválasztott ellenfelet
2. Delta shield	2	2	Egy körig védi a csapatot az ártó mágiától
3. Lambda burst	8	2	Az összes ellenfélnek alágyújt, közepes sebzést okozva
4. Epsilon mirror	10	3	Tíz manaponttal tölti, és minden ártalom ellen védi Aikát
5. Omega psyclone	12	4	A legkeményebb tűzvihar, minden ellenséget megsebez
Fina			
1. Lunar blessing	12	1	Körönként 200 életerőpontot regenerálódnak hőseink
2. Lunar gylph	3	2	A kiválasztott ellenfelet sebzi, és kővé változtat(hat)ja
3. Lunar cleansing	6	2	Az összes rontást eltávolítja az egész csapatról
4. Lunar winds	6	3	Összes ellenfelünkről lefújja a mágikus előnyöket
5. Lunar light	18	4	Összes hősünket feltámasztja, életerejét a maximura állítva, és eltávolítja róluk a rontásokat
Drachma			
1. Tackle	10	1	A kiválasztott ellenfelet durván megsebezve leüti
2. Spirit charge	0	2	Megduplázza Drachma SP-it, közben védi a támadástól
3. Hand of fate	25	4	A főnökök kivételével gyakorlatilag kivégzi az ellenfelet
Gilder			
1. Gunslinger	9	1	Sorozatlövést leadva sebzi az előtte álló ellenfeleket
2. Aura of denial	3	2	Védelmezi a csapatot az ártó mágiától
3. The Claudia	18	4	Gilder hajója tüzet nyit az összes ellenfélre
Enrique			
1. Royal blade	8	1	Hatásában megfelel a Cutlass furynek
2. Justice shield	4	2	Enriquet egy körön keresztül megvédi a sebzésektől
3. The judgement	16	4	A kiválasztott ellenfelet Valua Colosseumába idézve ünnepélyesen kivégzi, persze a főnökök csak megsebződnek

PLAYSTATION CHEATEK

Action Man: Operation Extreme

Sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L1, R2, R1.



Az összes fegyver és eszköz
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L1, L2, R2.



Alone In The Dark: The New Nightmare

Mentés amulett felhasználása nélkül
Amikor felveszünk egy indián amulettet, mentsünk azonnal. Minthogy az állástöltésnél az adott szoba alaphelyzetét tölti vissza a gép, az amulettet újra felvehetjük.





Nicktoons Racing

Mystery Rider aktiválása
Nyerjük meg valamennyi versenyt easy fokozaton



Plankton aktiválása + bónuszpálya
Teljesítsük a játékot legalább egyszer.

Rocket Power: Team Rocket Rescue

Pályaválasztás
Teljesítsük a játékot story módban, s ezzel megnyílnak a pályák.

Angelica Pickles aktiválása
Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a negyedik szint utolsó pályájára. Ott keressük meg az épületet, ahol felmehetünk a kék falakon, és csússzunk le a rúdon.

Conroy aktiválása
A második szinten a free ride módban menjünk el a pálya feléig, majd húzódjunk balra mindjárt az első ugrató után. Egy majd két fatuskó következik, s az utolsóról lecsúszva szerezzük meg Conroy fejét – vagyis az őt aktiváló ikont.

Larz aktiválása
Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a Mad Town pályára. Menjünk át az alagúton, majd forduljunk balra. Menjünk a lépcsőszerű cuccokhoz a félcső mellett, ugorjunk fel a lépcsőkre, csússzunk le a korláton, ugorjunk el jobbra – az ikon ott van a korláton, jobbra.



Pi Piston aktiválása
Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a School pályára. Menjünk jobbra, fel a kis rámpára, mire újabb két rámpához érkezünk, amelyek közül az épület mellettire kell felmennünk. A tetőn a félcsőnél felül találjuk meg az ikont.

Ray Rocket aktiválása
Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a negyedik szinten a kutyacsonthoz. Menjünk át a hurkon, és miénk az ikon.

Sputz Ringley aktiválása
Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és menjünk a Bear Mountain pályára, ahol ugorjunk be a medve arcába.

Tito aktiválása
Miután teljesítettük a játékot story módban, fogjunk neki újra, és teljesítsük a Tito's Challenge-et.

Tommy Pickles aktiválása
A stadionban bármelyik karakterrel keressük fel a hurkokat. Haladjunk át rajtuk, és a villám segítségével szerezzük meg a szükséges ikont.

X-Men: Mutant Academy 2

Psylocke aktiválása
Teljesítsük a játék arcade módját Wolverine-nel.



Juggernaut aktiválása
Teljesítsük a játék arcade módját valamennyi alapkarakterrel, plusz Psylocke-kal is.

Professzor Xavier aktiválása
Teljesítsük a játék arcade módját Juggernauttal. Ezután a karakterválasztásnál álljunk rá Magnetora, és tartsuk lenyomva az L1-et.

Spider-Man aktiválása
Játsszunk az arcade módban mindaddig, míg el nem jutunk Spider-Manhoz. Győzzük le, és fejezzük be a játékot. Ezután a karakterválasztásnál álljunk rá Cyclopsra, és tartsuk lenyomva az L1-et.

Összes karakter cheat
A címképernyőn üssük be: Select, Le, R2, L1, R1, L2. A Professzor és Spider-Man kiválasztásához a fentebb leírt módszereket használjuk.

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Arctic Thunder

Ellenfél nélküli mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1, R1, Start. (A csalások a pontversenyben nem használhatók.)



Expert mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékosválasztáshoz mennénk, üssük be: Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Start.

Random mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékosválasztáshoz mennénk, üssük be: R1, R2, Négyzet, Kör, R1, R2, Start.

Atomic Snowball mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékosválasztáshoz mennénk, üssük be: 3xNégyzet, L1, Kör, Start.

Grappling Hook és Random mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékosválasztáshoz mennénk, üssük be: Kör, Kör, L2, Kör, Kör, L1, Start.

Rooster Tails mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékosválasztáshoz mennénk, üssük be: R1, R2, L2, L1, Négyzet, Start.

Snow Bomb és Random mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékosválasztáshoz mennénk, üssük be: Kör, Kör, R1, R2, Start.

Boost mód
Az előkészületeknél, még mielőtt a játékosválasztáshoz mennénk, üssük be: Kör, R1, R1, Kör, R2, Start.



City Crisis

Bónusz helikopterek
Teljesítsük az összes "Rescue" küldetést, és ezzel megnyílik a Bat és a Pork helikopter valamennyi üzemmódban.

Extreme-G 3

Örök pajzs és turbó
A menüben üssük be: L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Ha jól ütöttük be, az "Unlimited Energy/Turbo" ON vagy OFF felirat fog megjelenni – attól függően, hogy ki vagy bekapcsoljuk a csalást. Vigyázat: a cheat csak egy menetig marad bekapcsolva, s utána újra aktiválni kell.

Örök pajzs
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Ha nem hibáztuk el, egy üzenet jelenik meg.

Örök turbó
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1+R1, L2+R2, L1+R1, L2+R2. Ha nem hibáztuk el, egy üzenet jelenik meg.



Örök lőszer
A csapatválasztásnál, illetve vagy a League Race vagy az XG Mall képernyőjén üssük be: L2, R2, L1, R1, L2+R2, L1+R1. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

Az összes pálya választható
A menüben üssük be: L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1+R1+L2+R2. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

A StarCom csapat
A menüben üssük be: L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

Állandó győzelem az XG Career módban
A menüben üssük be: L1+R1+L2+R2, L2+R2, R1+R2, L1+R1+L2+R2. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

Extreme köreredmény
A menüben üssük be: L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.





Dupla pénznyeremény
A menüben üssük be: L1+L2, R1+R2, R1+R2, L1+L2. A kód aktiválását egy üzenet jelzi.

Gyors start
A rajt visszaszámlálásánál tartsuk lenyomva az Előre irányt, és csak akkor adjunk gázt, amikor a "GO" felirat megjelenik.

Le Mans 24 Hours

Az összes pálya
Írjuk be névnek a championship módban, hogy "SPEEDY", és térjünk vissza a főmenübe.

Az összes kocsi
Írjuk be névnek a championship módban, hogy "ACO", és térjünk vissza a főmenübe.

Az összes bajnokság
Írjuk be névnek a championship módban, hogy "NUMBAT", és térjünk vissza a főmenübe.

Le Mans mód
Írjuk be névnek a championship módban, hogy "WOMBAT", és térjünk vissza a főmenübe.

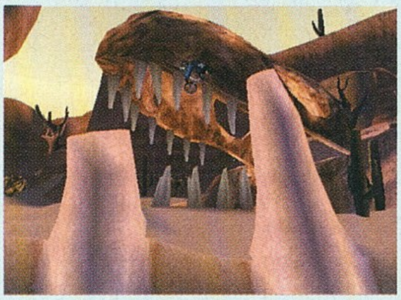
A stáblista megtekintése
Írjuk be névnek a championship módban, hogy "HEINEY", és térjünk vissza a főmenübe.



PLAYSTATION2 CHEATEK

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Mike Dias választása
A főmenünél vigyük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Jobb, Négyzet.



Amish Guy választása
A főmenünél vigyük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Fel, Bal, Négyzet.

Az összes bicikli
A főmenünél vigyük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Le, Jobb, Le, Le, Bal, Négyzet.

Colin Mackey versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Jobb, Le, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Négyzet.

Dave Mirra versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Fel, Négyzet.

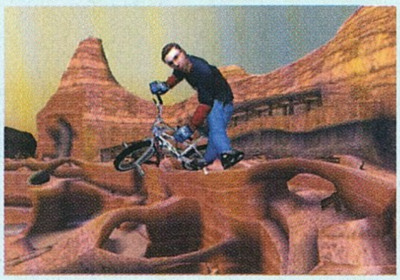
Joey Garcia versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb, Négyzet.

Kenan Harkin versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Le, Bal, Fel, Le, Fel, Négyzet.

Leigh Ramsdell versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Le, Bal, 3xLe, Bal, Négyzet.

Luc-E versenyzőmeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Négyzet.

Mike Laird versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Négyzet.



Rick Moliterno versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, 4xFel, Bal, Fel, Négyzet.

Ryan Nyquist versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Le, Bal, Le, Fel, Fel, Le, Négyzet.

Scott Wirch versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Jobb, Le, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Négyzet.

Tim Mirra versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, Fel, Le, Fel, Négyzet.

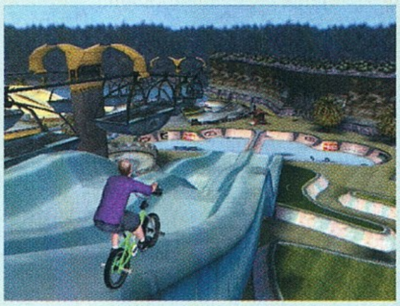
Todd Lyons versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Le, Négyzet.

Troy McMurray versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Le, Jobb, Bal, Fel, Bal, Négyzet.

Zach Shaw versenymeze
A főmenünél vigyük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Le, Jobb, Le, Négyzet.

Colin Mackey FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Le, Le, Jobb, Fel, Négyzet.

Dave Mirra FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Fel, Jobb, Fel, Bal, Fel, Fel, Négyzet.



Joey Garcia FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Fel, Fel, Le, Jobb, Le, Négyzet.

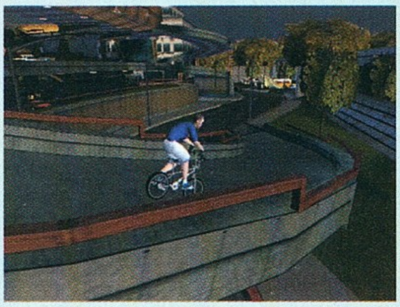
Kenan Harkin FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: 4xBal, Jobb, Jobb, Le, Le, Négyzet.

Leigh Ramsdell FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Le, Le, Bal, Jobb, Le, Bal, Négyzet.

Luc-E FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Le, Le, Jobb, Fel, Négyzet.

Mike Laird FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Fel, Fel, Jobb, Fel, Jobb, Négyzet.

Rick Moliterno FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, Fel, Négyzet.



Ryan Nyquist FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb, Fel, Le, Négyzet.



Scott Wirch FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, 3xFel, Bal, Jobb, Négyzet.

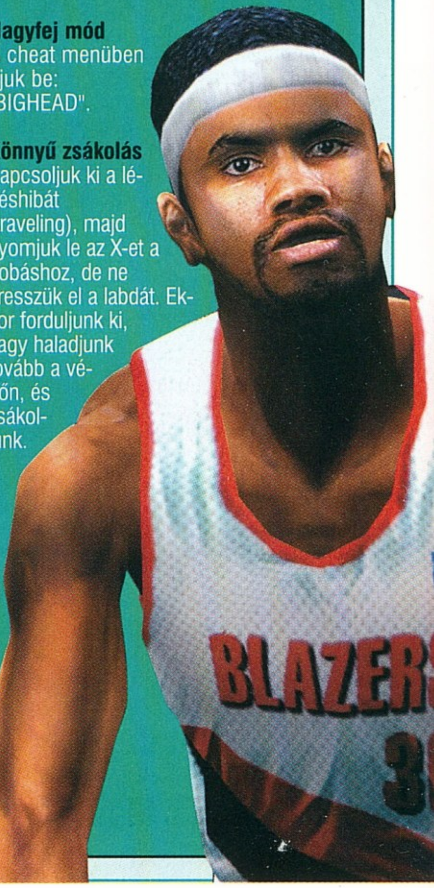
Tim Mirra FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal, Le, Fel, Négyzet.

Todd Lyons FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: Bal, Bal, Le, Fel, Fel, Jobb, Bal, Le, Négyzet.

Troy McMurray's FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: 3xBal, Le, Fel, Jobb, Fel, Bal, Négyzet.

Zach Shaw FMV bejátszásai
A főmenünél vigyük be: 3xBal, Jobb, Bal, Le, Jobb, Le, Négyzet.

NBA 2 Night



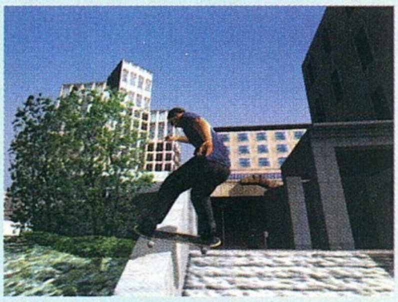
Nagyfej mód
A cheat menüben írjuk be: "BIGHEAD".

Könnyű zsákolás
Kapcsoljuk ki a lépéshibát (traveling), majd nyomjuk le az X-et a dobáshoz, de ne eresszük el a labdát. Ekkor forduljunk ki, vagy haladjunk tovább a védőn, és zsákoljunk.

PLAYSTATION 2 CHEATEK

ESPN X Games Skateboarding

Hard mód
Gyűjtsük be mind a 36 jogosítványt az arcade mód normál szintjén, majd nyomjunk egy Kört a pályaválasztásnál.



Nagy fej mód
Gyűjtsünk be 30 jogosítványt az arcade módban bármelyik karakterrel, majd nyomjunk egy Négyzet+X-et a karakterválasztásnál.

Légdeszka
Nyissuk meg a hard módot, majd azt indítva szerezzük meg mind a hat jogosítványt a Ruins pályán. A légdeszka valamennyi tulajdonságában a legjobb.

Rajzfilmes deszka
Nyerjük meg ötször az aranyat a Street Competition-nál az X-Games módban. Az új deszkával manőverezve különböző rajzfilmes hangokat fogunk hallani.

Horror deszka
Nyerjük meg ötször az aranyat a Vert Competition-nál az X-Games módban. Az új deszkával manőverezve különböző érdekes hangokat fogunk hallani.

Dark Angel: Vampire Apocalypse

Megnövelt intelligencia
Írjuk be kódnak: "COMPUTERS".

Megnövelt kutatóképesség
Írjuk be kódnak: "SOCCER".

Megnövelt erősség
Írjuk be kódnak: "MARTIALARTS".

Megnövelt életerő
Írjuk be kódnak: "MOUNTAINBIKING".



NASCAR Heat 2002

Hardcore realisztikusság
A főmenüben üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Fel, Le. Avagy érjünk el legalább 100 pontot egy adott pályán.

Arcade stílusú beat the heat mód
A főmenüben üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Bal, Jobb – így az autók nyugodtan nekimehetnek a falnak a beat the heat módban is.

Paintball
A single race vagy a head to head mód "Race Day" képernyőjén üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Fel, Fel. Ezek után a dudával festéket lőhetünk. Ugyanezt érhetjük el, ha a practice mód kiválasztása után beütjük: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Le, Le.

A replay szöveg eltűntetése
A főmenüben üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Le, Fel. A visszajátszásoknál ez után a Körrel lehet eltűntetni a szöveget.

A stáblista megtekintése
A főmenüben üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, R1, Fel, Fel.

PaRappa The Rapper 2

Kék sapka
Teljesítsük a játékot egyszer.





Rózsaszín sapka
Teljesítsük a játékot a kék sapkában.

Sárga sapka
Teljesítsük a játékot a rózsaszín sapkában.

Dal-teszt
Teljesítsük a játékot a sárga sapkában, mire egy új hely nyílik meg, ahol meghallgathatjuk az összes olyan szint zenéjét, ahol cool eredménnyel szerepeltünk.

Silent Scope 2: Dark Silhouette

Egy fél élet elcserélése 5 másodpercért
Állítsuk le a játékot és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

5 másodperc elcserélése egy fél életért
Állítsuk le a játékot és üssük be: Kör, X, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel. Ha nem hibáztuk el, akkor egy lövést kell hallanunk.





Wacky Races

Az összes pálya
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: CHIMPGIVEAWAY, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Az összes kocsi
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: MONKEYSPOILERS, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

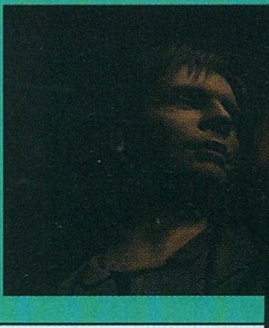
Az összes kacat
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: GADGETDEAROUT, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Kid mód
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: THOSEWACKYKIDS, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Extrém nehézség
Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: FASTCARSAGOGO, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képer

Silent Hill 2

Extra opciók
Az options képernyőn tartsuk lenyomva az L1+R1-et: ezzel extra opciókat kapunk többek között a vér színének az állításával, a térkép nagyításával, stb.





DREAMCAST CHEATEK

Confidential Mission

Arany fegyverek
Teljesítsük az Agent Academy mód első 18 küldetését, s ezzel aranyfegyvereket kapnak hőseink a normál küldetéseknél.



Sega Fénypisztolyok
Teljesítsük az Agent Academy mód összes küldetését, mire Sega fénypisztolyokat kapnak hőseink a normál küldetéseknél.

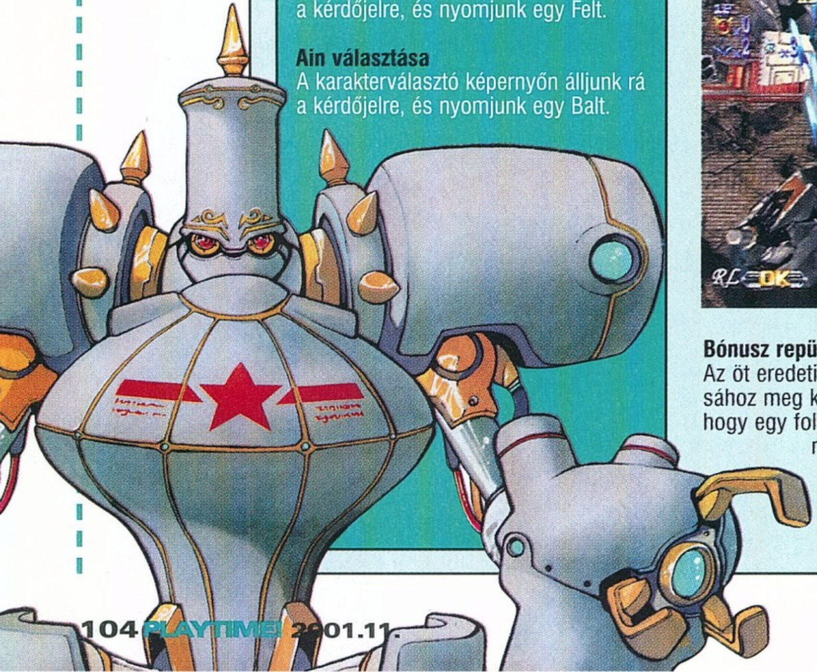
Gunbird 2

Debug mód
Adjunk áramot a Dreamcastnak, majd a Sega logo megjelenésekor tartsuk lenyomva a Startot. Tartsuk nyomva egészen addig, míg nem a debug menü megjelenik: ott pályát választhatunk, sérthetetlenséget kérhetünk, örök bombát kapcsolhatunk be, van továbbá music test, és meghallgatható a japán intro plusz a befejezés.



Morrigan választása
A karakterválasztó képernyőn álljunk rá a kérdőjelre, és nyomjunk egy Felt.

Ain választása
A karakterválasztó képernyőn álljunk rá a kérdőjelre, és nyomjunk egy Balt.



Ducati World Racing

Az összes dolog megnyitása a quick race módban
Névnek írjuk be: "ITSALLOVER".

A Dunny mód megnyitása
Névnek írjuk be: "BADDRIVER".

Todd 900 Superlite motor a quick race módban
Névnek írjuk be: "TODDMCARTOR".



Fogarty motor a quick race módban
Névnek írjuk be: "THEDOGSNADS".

Extra pénz
Névnek írjuk be: "GREEDYGIT".

A fejlesztőcsapat
Névnek írjuk be: "TEAM".

Giga Wing 2

Cheat mód
Válasszuk ki a "Gallery" opciót a főmenüből, majd üssük be gyorsan az első képernyőnél: Fel, X, Y, X, Le, Y, X, Y, Y – ezzel megnyitjuk az összes gépet, az összes galériát, plusz két bónusz opciót. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

Bónusz szintek
Teljesítsük az arcade módot, s ezzel új szinteket nyitunk meg a score attack módban.

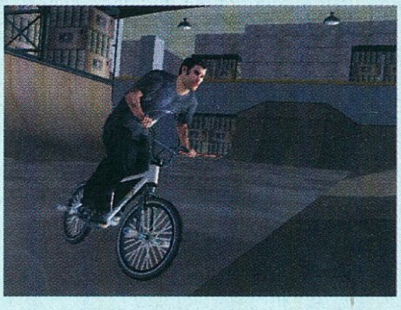


Bónusz repülőgépek
Az öt eredeti, Giga Wing repülő megnyitásához meg kell nyernünk a játékot úgy, hogy egy folytatási lehetőséget sem használjunk fel – a nehézségi szint bárhol lehet. Atztól függően, hogy melyik karakterrel játszottunk, más-más karaktereket aktiválhatunk.



Mat Hoffman's Pro BMX

Bármikor aktiválható speckók
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Bal, Le, Y, B, Fel, Bal, Y, X. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a csalást.



Extra idő
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: X, Fel, B, A. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a csalást.

Az egyensúly kijelzése
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Bal, B, X, Y, X, B, A. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a csalást.



Nagy kerekek
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Le, B, B, Le. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a csalást.

Ördögűző mód
Aktiváljuk a nagy kerekek kódját, majd érjünk el több mint 10.000 pontot.

Nagyival játszani
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Fel, X, A, A, Le, B – avagy próbáljunk újra egyazon szintet tízszer egymás után a Career módban.

Tony Hawkkal játszani
Szerezzük meg mind a 30 címlapot és két aranyérmét a career módban.

Warehouse pálya a Tony Hawk's Pro Skaterből
Hajtsunk végre egy 200.000-es kombót bárminemű csalókód nélkülözésével. Egy üzenet jelzi a szint megnyílását.



Burnside szint a Tony Hawk's Pro Skaterből
Szerezzük meg mind a 30 címlapot és két aranyérmét a career módban valamennyi karakterrel. Egy üzenet jelzi a szint megnyílását.

Az adott karakter befejező képsora
Nyerjünk bármilyen érmét mindkét versenyszinten egy-egy bringással.

Neversoft Bails FMV bejátszás
Nyerjünk bármilyen érmét mindkét versenyszinten Tony Hawkkal.

Ooga Booga

Az aknavarázslat aktiválása
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "KABOOM".

Győzelmi pózok
Miután megnyertünk egy fordulót, nyomjuk le az A, B, X, Y gombok valamelyikét.

Skies of Arcadia

Rejtett bejátszás Aikáról
Amikor elsőként megérkezünk a Pirate Island-re, Aika azt mondja, fel szeretne frissülni egy kicsit. Ekkor menjünk a házához, álljunk az ajtóval szemben, s onnan menjünk el balra jócskán, mígnem egy ruhaszárító kötélhez érünk. Ott a ház sarkánál egy felfüggesztett zsebkendőre figyelhetünk fel, s annak a megvizsgálásakor egy videóbejátszás következik, melyen láthatjuk Aikát leeresztett hajjal.



NINTENDO 64 CHEAT

Tony Hawk's Pro Skater 2

A Special csík mindig maximumon van
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Bal-C, Alsó-C, Felső-C, Jobb, Jobb-C, Jobb. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Tökéletes egyensúly
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Alsó-C, Jobb, Le, Bal-C, Alsó-C, Felső-C, Jobb-C, Bal-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.



10x-es szorzó
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: 4xAlsó-C, Bal-C, Jobb-C, Jobb. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.



A statisztikákat 10-re növelni
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Le, Fel, Felső-C, Bal-C, Le, Fel, Felső-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

A statisztikákat 13-ra növelni
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Alsó-C, Jobb-C, Jobb-C, Felső-C, Fel, Le, Jobb, Bal. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Dupla Hold-effektus
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Alsó-C, Bal-C, Jobb-C, Bal-C, Fel, Alsó-C, Le, Jobb, Alsó-C, Alsó-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.



Véletlenszerű kiindulópontok
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Bal-C, Alsó-C, Jobb-C, Le, Felső-C, Felső-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Szimulációs mód
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Bal, Jobb-C, Jobb, Le, Alsó-C, Fel, Fel. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Super Turbó mód
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Le, Bal, Felső-C, Alsó-C, Bal-C, Jobb, Fel. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Lassított (Slow-Nic) mód
Pauzáljunk, majd az L nyomvatartása közben üssük be: Felső-C, Le, Bal, Bal-C, Alsó-C, Felső-C, Jobb-C. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Turbó mód
Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása közben üssük be: Bal-C, Alsó-C, Felső-C, Le, Fel. Ha jól ütöttük be, a pause-képernyő megrázkódik.

Spiderman aktiválása
Teljesítsük a Career módot valamennyi feladat elvégzésével egy kreált karakterrel.

Trixie aktiválása
Végezzük el az összes nagy ugrást (gap) valamennyi normál szinten.

McSqueeb előhívása
Teljesítsük a küldetéseket a Career módban Tony Hawkkal, s így megnyitjuk a '80-as évekbeli alteregóját.

Lezárt szintek választása
A pályaválasztás képernyőjén menjünk egy olyan szintre, ami még nincs megnyitva, majd menjünk attól jobbra vagy balra, illetve rögtön vissza, és gyorsan nyomjunk egy A-t.

Gyorsabb felkelés
Folyamatosan nyomkodjuk a Le és a Fel irányt az esések után.



playtime! 01/12



DEVIL MAY CRY (PS2)

Nehéz a dolga a félvér démonnak: egész álló nap az egész vér démonokat kell irtania...



RESIDENT EVIL CODENAME: VERONICA X

Ha az exkluzív Dreamcast-verzión nem tudott pénzt csinálni vele a Capcom, akkor megpróbálja PS2-n is. Nagyobb az esély...

SAIYUKI: JOURNEY WEST (PS)

Balhés utazás Kínából Indiába, japán tolmácsokkal.



BLOODY ROAR 3 (PS)

Fültövön csapják-e Tekken királyt a sorozat harmadik részében?



Keresd november 16-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8964 Ft ,
egész évre: 4482 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823


Super Sonix
konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a
Tel: 483-0010
Őszi akció!
Sony PS2
árzuhanás!
Hívj!
PS 2 kiegészítők akciós áron!
Dualshock eredeti Sony pad
8.490,-
8MB eredeti memocard
9.900,-
Skillz Extreme Pad
4.990,-
Skillz DVD Remote távirányító
5.990,-
...és még sok minden más rendkívül kedvező áron!
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

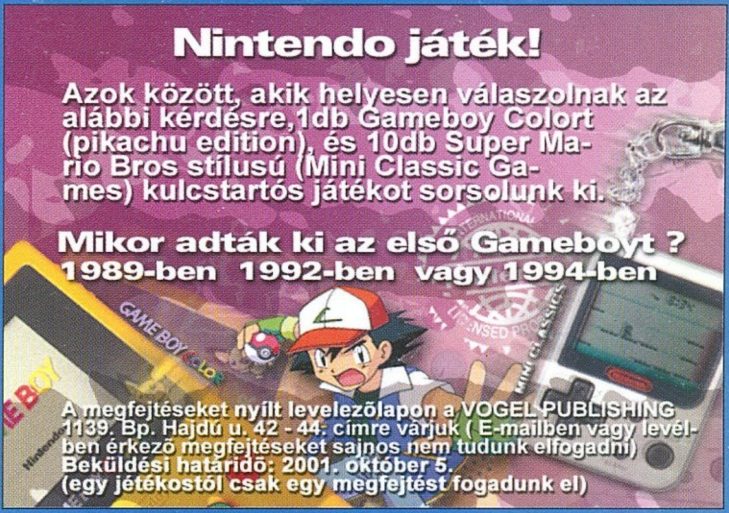

Nintendo játék!
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre,1db Gameboy Colort (pikachu edition), és 10db Super Mario Bros stílusú (Mini Classic Games) kulcstartós játékot sorsolunk ki.
Mikor adták ki az első Gameboyt ?
1989-ben 1992-ben vagy 1994-ben
A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a VOGEL PUBLISHING 1139. Bp. Hajdú u. 42 - 44. címre várjuk (E-mailben vagy levélben érkező megfejtéseket sajnos nem tudunk elfogadni)
Beküldési határidő: 2001. október 5.
(egy jétékostól csak egy megfejtést fogadunk el)


FIGURA
PlayStation - PlayStation 2
Dreamcast
Gépek, programok, kiegészítők
Adás-Vétele
GSM adás-vétel
Bp. 1066 Oktogon 3.
343-5895, 0630-9776495


PC GURU
PC GURU
PC GURU
PROFI JÁTÉKOSOKNAK,
JÁTÉKOS PROFIKNAK!


PlayStation®2
5,6 MÁSODPERCET
KÉSTÉL.
ÉRJ UTOL!
LOTUS
LOTUS
CHALLENGE™
Virgin INTERactive
DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
Lotus Challenge™ ©2001 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Lotus Challenge™ developed by Kuju Entertainment Ltd. Virgin Interactive is a registered trademark of Kuju Entertainment Ltd. All Lotus trademarks used within Lotus Challenge™ are trademarks of Group Lotus PLC and are used under license by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.